

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of:	)	
	)	
Mari YAJIMA, et al.	)	
	)	Group Art Unit: Unassigned
Serial No.: To be assigned	)	
	)	Examiner: Unassigned
Filed: December 27, 2000	)	

For: **SYSTEM FOR PROVIDING INFORMATION RELATING TO DREAM**

**SUBMISSION OF CERTIFIED COPY OF PRIOR FOREIGN  
APPLICATION IN ACCORDANCE  
WITH THE REQUIREMENTS OF 37 C.F.R. §1.55**

*Assistant Commissioner for Patents  
Washington, D.C. 20231*

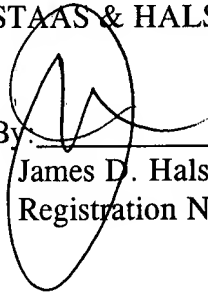
*Sir:*

In accordance with the provisions of 37 C.F.R. §1.55, the applicants submit herewith a certified copy of the following foreign application:

Japanese Patent Application No. 2000-216379  
Filed: July 17, 1999.

It is respectfully requested that the applicants be given the benefit of the foreign filing date as evidenced by the certified papers attached hereto, in accordance with the requirements of 35 U.S.C. §119.

Respectfully submitted,  
STAAS & HALSEY LLP

By:   
James D. Halsey, Jr.  
Registration No. 22,729

700 11th Street, N.W., Ste. 500  
Washington, D.C. 20001  
(202) 434-1500  
Date: December 27, 2000

日 本 国 特 許 庁  
PATENT OFFICE  
JAPANESE GOVERNMENT

JC715 U.S. PTO  
09/747965  
12/27/00

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日  
Date of Application: 2000年 7月17日

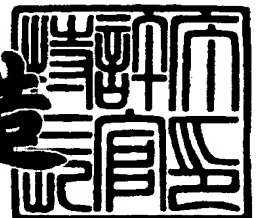
出 願 番 号  
Application Number: 特願2000-216379

出 願 人  
Applicant(s): 富士通株式会社  
ニフティ株式会社

2000年10月13日

特許庁長官  
Commissioner,  
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2000-3084625

【書類名】 特許願

【整理番号】 0000753

【提出日】 平成12年 7月17日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 17/00

【発明の名称】 コンピュータ・システム

【請求項の数】 10

【発明者】

    【住所又は居所】 神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番1号 富士通株式会社内

    【氏名】 矢島 真理

【発明者】

    【住所又は居所】 神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番1号 富士通株式会社内

    【氏名】 平野 泰宏

【発明者】

    【住所又は居所】 神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番1号 富士通株式会社内

    【氏名】 友松 猛

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都品川区南大井6丁目26番1号 ニフティ株式会社内

    【氏名】 山内 千明

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都品川区南大井6丁目26番1号 ニフティ株式会社内

    【氏名】 黒田 由美

【発明者】

    【住所又は居所】 神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番1号 富士通

株式会社内

【氏名】 滝川 洋行

【特許出願人】

【識別番号】 000005223

【氏名又は名称】 富士通株式会社

【特許出願人】

【識別番号】 591117192

【氏名又は名称】 ニフティ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100103528

【弁理士】

【氏名又は名称】 原田 一男

【電話番号】 045-290-2761

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 076762

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9909129

【包括委任状番号】 9911425

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 コンピュータ・システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

顧客の端末から当該顧客の識別情報を受信した場合、当該顧客について予め登録されたジャンルに属する当該顧客及び他の顧客をそれぞれ特定するための顧客特定情報を所定の位置に配置した画面情報を前記顧客の端末に送信する画面情報送信手段

を有するコンピュータ・システム。

【請求項 2】

前記顧客特定情報が、顧客を特定するための画像情報であって、

前記顧客特定情報を配置した画面情報が、絵馬として前記画像情報が所定の位置に配置された木の画像情報を含む

ことを特徴とする請求項 1 記載のコンピュータ・システム。

【請求項 3】

前記顧客特定情報の選択情報を前記顧客の端末から受信した場合、選択された前記顧客特定情報に対応する顧客の予め登録された属性に適合した情報をデータ格納装置から取り出し、当該顧客用の画面情報を構成する顧客用画面情報構成手段と、

前記顧客用画面情報構成手段により構成された画面情報を、前記顧客の端末に送信する手段と、

をさらに有する請求項 1 記載のコンピュータ・システム。

【請求項 4】

前記顧客の予め登録された属性に適合した情報には、広告及び前記属性に関連する情報の参照先情報のうち少なくとも何れかを含むことを特徴とする請求項 3 記載のコンピュータ・システム。

【請求項 5】

各顧客に対し他の者がコメントを登録するための手段をさらに有し、

前記顧客用の画面情報に、登録された前記他の者からのコメントを含めること

を特徴とする請求項3記載のコンピュータ・システム。

【請求項6】

予め登録されたジャンルの専門家に対して、顧客からコメントを要求するための手段をさらに有し、

前記顧客用の画面情報に、前記専門家からのコメントを含めることを特徴とする請求項3記載のコンピュータ・システム。

【請求項7】

前記顧客からの専門家に対するコメントの要求を受信した場合に、当該専門家に対して当該コメントの要求を伝達する手段と、

前記専門家の端末からの要求に応じて、当該顧客用の画面情報を送信する手段と、

前記専門家の端末からコメントの情報を受信した場合に、当該顧客用の記憶領域に前記コメントの情報を格納する手段と、

をさらに有する請求項6記載のコンピュータ・システム。

【請求項8】

前記画面情報送信手段は、

前記顧客特定情報の配置を所定時間毎に変更し、変更後の画面情報を前記顧客の端末からの要求に応じて送信する

ことを特徴とする請求項1記載のコンピュータ・システム。

【請求項9】

前記木の画像情報が時間によって変更されることを特徴とする請求項2記載のコンピュータ・システム。

【請求項10】

プログラムを記録した記録媒体であって、

前記プログラムは、コンピュータに、

顧客の端末から当該顧客の識別情報を受信した場合、当該顧客について予め登録されたジャンルに属する当該顧客及び他の顧客をそれぞれ特定するための顧客特定情報をデータ格納装置から取り出す顧客特定情報取得ステップと、

前記顧客特定情報取得ステップにおいて取り出された前記顧客特定情報を所定

の位置に配置した画面情報を前記顧客の端末に送信するステップと、  
を実行させるためのプログラムである、記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明が属する技術分野】

本発明は、インターネット等のネットワークを介して情報を提供する技術に関し、より詳しくは、登録会員により登録された情報に関連する情報及び他者とのコミュニケーションの場を提供する技術に関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

インターネットは近年急速に普及し、様々なホームページが設けられている。インターネットでは膨大な量の情報が提供されているが、目的とする情報を提供しているウェブ（We b）サイトのURL（Uniform Resource Locator）を得るのは困難である場合が多い。目的が例えば「自分の夢」といったものの場合にはより困難である。

【 0 0 0 3 】

また、多くのWe bサイトでは広告を配信している。広告配信については様々な工夫がなされているが、未だに必要な無い広告も多い。一方で、必要な時に、例えば「自分の夢」に関連する広告を取得することも難しい。さらに、ある分野の専門家についてのWe bサイトを見つけることも難しく、さらに専門家や同じ目的を持った人からのコメントやアドバイスを直接受けることができるチャンスは少ない。

【 0 0 0 4 】

【発明が解決しようとする課題】

以上述べたように、従来において、特定の目的、夢等を達成するための情報や、同じ目的等を持った他の者やその分野の専門家といった人々とのコミュニケーションの場を提供するといった総合的なサービスは提供されていなかった。

【 0 0 0 5 】

よって本発明の目的は、積極的に自ら夢を実現させるための総合的な情報提供

サービスのための技術を提供することである。

【0006】

他の目的は、特定の目的等を通じて顧客同士がコミュニケーションを行うことができるようにするための技術を提供することである。

【0007】

また他の目的は、特定の目的等の顧客の属性に関連する有用な情報を提供するための技術を提供することである。

【0008】

さらに他の目的は、特定の目的等の顧客の属性に関連する専門家等とのコミュニケーションを可能にするための技術を提供することである。

【0009】

【課題を解決するための手段】

本発明に係るコンピュータ・システムは、顧客（又は会員）の端末から当該顧客の識別情報（例えば会員ID）を受信した場合、当該顧客について予め登録されたジャンル（例えば「夢」のジャンル）に属する当該顧客及び他の顧客をそれぞれ特定するための顧客特定情報（例えば各顧客により登録された絵馬用の画像情報）をデータ格納装置から取り出す顧客特定情報取得手段と、顧客特定情報取得手段により取り出された顧客特定情報を所定の位置に配置した画面情報（例えば木Webページ（図1）の情報）を顧客の端末に送信する画面情報送信手段とを有する。これにより顧客は自身以外にも同じような夢等を有する顧客の存在を簡単に認識でき、一体感や目的達成意欲を向上させることができる。また、顧客同士のコミュニケーションの動機付けにもなる。顧客は自分が登録したジャンルを覚えていなくとも、自動的に自分が登録したジャンルに関係する画面情報を取得できるため、操作性が向上している。

【0010】

また、顧客特定情報の選択情報を顧客の端末から受信した場合、選択された顧客特定情報に対応する顧客の予め登録された属性に適合した情報をデータ格納装置から取り出し、当該顧客用の画面情報（例えば絵馬Webページ（図2）の情報）を構成する顧客用画面情報構成手段と、顧客用画面情報構成手段により構成



された画面情報を、顧客の端末に送信する手段とをさらに有するような構成も可能である。このようにすれば、自分のみならず他人の顧客用のWebページの内容を見ることができるようになる。属性に適合した情報であるため、不要な広告等を提示することがなくなる。

#### 【0011】

また、各顧客に対し他の者がコメントを登録するための手段をさらに設け、顧客用の画面情報に、登録された他の者からのコメントを含めるような構成も可能である。これにより顧客間のコミュニケーションが行われる。

#### 【0012】

さらに、予め登録されたジャンルの専門家に対して、顧客からコメントを要求するための手段をさらに設け、顧客用の画面情報に、専門家からのコメントを含めるような構成も可能である。これにより専門家などからアドバイスを得ることができるようになる。

#### 【0013】

##### 【発明の実施の形態】

本発明の一実施の形態の概要を最初に図1乃至図4を用いて説明する。本実施の形態に係るサービスは、「夢」に関する情報提供サービスである。例えば、自分の夢を登録し、その夢に関する情報や夢に関連する製品又はサービスの広告情報の配信を受けたり、同じような夢を有する顧客（会員）と知り合ってコミュニケーションを取ったり、夢に関連する専門家からアドバイスを受けたり、といったことが行われる。本実施の形態では、会員制のサービスを前提としており、会員になりたい顧客は予め登録を行い、会員ID及びパスワードの発行を受けなければならない。図1は会員ID及びパスワードの会員認証が適正に完了した後に会員の端末に表示される画面（以下、本Webページと呼ぶ。）の一例を示している。

#### 【0014】

ここでは本130の画像が示されており、この本に、ログインした会員、及びログインした会員が登録した「夢」のジャンルと同じ夢のジャンルを登録した会員の絵馬110乃至122が吊り下げられている。絵馬110乃至122の画像

情報は、予め会員により登録されたものであり、その画像が縮小されて表示される。図1では人の顔の画像が示されているが、各会員を特定することができれば何でも良い。木130の画像は例えば季節毎に入れ替えられる。例えば、七夕の時期であれば竹の画像に置き換えられ、春であれば桜の画像に置き換えられたりする。絵馬110乃至122の画像情報には、各会員用のWebへのリンクが埋め込まれている。

## 【0015】

ジャンルボックス100には夢のジャンルを選択するためのメニューが設けられている。ここでは、大分類のメニュー102と、中分類のメニュー104と、小分類のメニュー106とが設けられている。会員は自分が登録した「夢」のジャンル以外のジャンルを参照する場合には、大分類、中分類、小分類の順番で参照したいジャンルを選択する。そうすると、選択したジャンルの木と絵馬の画面（木Webページ）が会員端末に表示されるようになる。

## 【0016】

なお、一つのジャンルに多数の会員が登録されると、木130に全ての会員の絵馬を吊り下げられなくなる。すなわち、画面に表示しきれなくなる。本実施の形態では、一本の木130に吊り下げられる絵馬の数は所定数（図1では8）に制限されており、所定数を超える会員が登録された場合には別途木を設けて、そこに絵馬を吊り下げることとする。よって、同じジャンルで複数の木が設定されている場合には、木の枝葉（絵馬以外の部分）又は画面下部に設けられている前の木ボタン132又は次の木ボタン134にて、木の変更を指示する。そうすると、異なる会員の絵馬が吊り下げられた木の画像を含む画面（木Webページ）が表示されるようになる。

## 【0017】

次にログインした会員が自分の絵馬110の画像をマウス等でクリックして選択した場合に表示される画面（以下、絵馬Webページと呼ぶ）の一例を図2に示す。この画面には、図1に示した絵馬の画像110と、夢についてのコメント欄224と、例えば音声登録されている場合に当該音声を再生するためのボタン222と、コメント等の追加などを指示するための追加ボタン226とを含む

絵馬欄 220 が含まれている。また、夢に関連する専門家からアドバイスを受けたい場合に質問・相談を入力する画面を表示させるためのエキスパートアドバイス希望ボタン 230 と、このエキスパートアドバイス希望ボタン 230 を用いて専門家に質問・相談をした結果得られた専門家からのアドバイス表示欄 240 と、他の会員からのアドバイス又はコメントが入力された場合に当該アドバイス又はコメントの表示欄 242 も設けられている。本実施の形態に関連する専門家は各々公開ホームページと作業用ホームページを有しており、エキスパートホームページ・ボタン 244 を押すことにより、専門家の公開ホームページを表示させることができるようになっている。

## 【0018】

本実施の形態では、他人もこの会員の絵馬 Web ページを見ることができるようになっている。すなわち図 1 のような画面（木 Web ページ）が表示されている場合に、いずれかの絵馬の画像を選択すれば、他人の絵馬の画像であっても当該他人の絵馬 Web ページが表示されるようになる。他人の絵馬 Web ページを見て、例えばアドバイスやコメントを残したいと考えた場合には、図 2 の「あなたからのアドバイス」ボタン 246 を押せば、アドバイス又はコメント入力画面が表示されるようになる。このアドバイス又はコメント入力画面においてアドバイス又はコメントを入力して登録すると、アドバイス又はコメントの表示欄 242 に表示されるようになる。

## 【0019】

絵馬 Web ページ画面の右側には、「英語アカデミー」のバナー広告 232 と、「A 英会話学校」のバナー広告 234 と、「B 英会話学校」のバナー広告 236 と、広告ではなく当該会員の夢に役立つリンク先情報欄 238 とが設けられている。会員は、興味のあるバナー広告をクリックすれば、当該広告主の Web サイトに移行することができる。また、興味のあるリンク先についても同様である。

## 【0020】

絵馬 Web ページの最上段には、図 1 に示すような木 Web ページに戻るための「夢の木へ」のボタン 200 と、他の会員の絵馬 Web ページに移動するため

の前の人ボタン 2 1 0 と、次の人ボタン 2 1 2 とが設けられている。

#### 【 0 0 2 1 】

図 3 に図 2 のエキスパートアドバイス希望ボタン 2 3 0 をクリックした場合の画面例を示す。図 3 に示すように、コメント等入力欄 2 5 0 と登録ボタン 2 5 2 とが設けられている。登録ボタン 2 5 2 を押せば、コメント等入力欄 2 5 0 に入力された内容が登録される。なお、「あなたからのアドバイス」ボタン 2 4 6 を押した場合も図 3 に示すような画面が表示され、アドバイスなどを入力する。

#### 【 0 0 2 2 】

図 4 に図 2 のエキスパートホームページ・ボタン 2 4 4 を押した場合に表示される、専門家の公開ホームページの一例を示す。ここでは、当該専門家が受けた相談・質問のアドバイス希望一覧 2 6 0 が設けられる。なお、このアドバイス希望一覧 2 6 0 では、その各項目がボタンとなっており、いずれかを押せばその相談・質問を出した会員の絵馬 Web ページに移動するようになっている。アドバイス希望一覧の下部分には、この専門家が独自に提供している情報、ここでは「先生のプロフィール」ページへのリンク 2 6 2、「涙の苦労話」ページへのリンク 2 6 6、「翻訳した書籍の一覧」ページへのリンク 2 6 4、及び「ここだけのとっておき情報」ページへのリンク 2 6 8 が設けられている。

#### 【 0 0 2 3 】

このような画面群を会員に提示することにより、会員それぞれの状態・属性などに合致した情報提供ができ、会員相互のコミュニケーションを促進し、さらに専門家とのやりとりも可能となる。よって夢の実現のための魅力的なコミュニティ環境を提供できるようになる。

#### 【 0 0 2 4 】

次に、図 5 を用いて本実施の形態のシステム概要を説明する。例えばインターネットであるネットワーク 1 には、1 又は複数の会員端末 3 と、1 又は複数の専門家端末 5 と、本実施の形態に係るサービスを主に提供するネット絵馬サーバ 7 と、「夢」に関連する役立ち情報を提供する 1 又は複数の推奨リンク先サーバ 1 1 と、バナー広告主が運営する 1 又は複数の広告先サーバ 1 3 と、専門家用の情報提供などを行う専門家サーバ 1 5 とが接続されている。ネット絵馬サーバ 7 と

、推奨リンク先サーバ 1 1 と、広告先サーバ 1 3 と、専門家サーバ 1 5 とは、いわゆる Web サーバ機能を有している。また、会員端末 3 と専門家端末 5 は、いわゆるパーソナル・コンピュータであってもよく、Web ブラウザを実行可能になっている。

#### 【 0 0 2 5 】

ネット絵馬サーバ 7 には、主に Web サーバ機能を実施する表示処理部 7 1 と、会員登録処理を実施する情報登録処理部 7 3 と、会員登録時に新規会員が登録する「夢」についてのジャンルを解析して必要な処理を実施するジャンル解析処理部 7 5 と、専門家や他の会員がある会員に対して入力したコメント等进行处理するためのコメント処理部 7 7 とが設けられている。また、ネット絵馬サーバ 7 に接続されている記憶装置 9 には、会員情報登録テーブル 9 1 と、ジャンル別リンク先管理テーブル 9 3 と、表示情報管理テーブル 9 5 と、絵馬シャッフル管理テーブル 9 7 と、コメント格納部 9 9 とが設けられている。

#### 【 0 0 2 6 】

会員情報登録テーブル 9 1 の一例を図 6 に示す。会員情報登録テーブル 9 1 には、各会員毎に、会員 ID / パスワード (PW) と、絵馬 Web ページに係る絵馬 HTML ファイルのファイル名 (又は記憶装置 9 内の記憶位置等) と、絵馬の画像の画像ファイル名 (又は記憶装置 9 内の記憶位置等) (ここでは GIF ファイルとしている。GIF 形式の画像ファイルでなく JPEG 形式などであってもよい。) と、「夢」のジャンルのレベル毎の選択項目値 (ここでは 1 から n までのレベルに分けられているとしている) と、会員のプロフィール情報 (ここでは n 個のプロフィールを登録できるようになっている) と、会員の音声ファイル名 (又は記憶装置 9 内の記憶位置等) とが登録されるようになっている。

#### 【 0 0 2 7 】

図 7 にジャンル別リンク先管理テーブル 9 3 の例を示す。本テーブル 9 3 は、あるジャンルを選んだ会員に提供すべき情報を選択するための雛型を示すテーブルである。すなわち、ジャンル 1 乃至 n で会員により入力されたジャンルが特定され、その特定されたジャンルに対応して、最低レベルのジャンルのコードである夢コード、広告リンク 1 乃至 n、専門家リンク 1 乃至 n、図示しない役立ち情

報リンク等が格納されている。会員登録処理では、特定されたジャンル（夢コード）に対応する広告リンク等の情報がコピーされて表示情報管理テーブルの当該会員用の情報欄に格納される。

## 【 0 0 2 8 】

図 8 に表示情報管理テーブル 9 5 の例を示す。本テーブル 9 5 は、木 Web ページを構成するために必要な情報が格納されている。また、この表示情報管理テーブル 9 5 を用いれば絵馬 Web ページも構成することができる。本テーブル 9 5 には、夢コードと、木 Web ページに係る木 HTML ファイル名（又は記憶装置 9 内の記憶位置等）と、ここでは最低レベル（ジャンル n）及び最低レベルより一つ上（ジャンル n-1）のジャンル名と、会員 ID と（パスワードも記録するようにしても良い）、絵馬 Web ページに係る絵馬 HTML のファイル名（又は記憶装置 9 内の記憶位置等）と、GIF ファイル名（又は記憶装置 9 内の記憶位置等）と、広告リンク等のジャンル別リンク先管理テーブル 9 3 で特定されたジャンルに対応する情報とが格納される。会員 ID、絵馬 HTML のファイル名と、GIF ファイル名とは会員情報登録テーブル 9 1 からコピーされたものである。

## 【 0 0 2 9 】

なお、夢コードは最低レベルのジャンルに対応するコードであり、本実施の形態において基本的には夢コード毎に木 Web ページが設定される。すなわち、夢コード毎に木 HTML ファイルが設けられる。しかし、上で述べたように一本の木に吊り下げられる絵馬の数は限定されており、1 つの夢コードに対して複数の木 HTML が設定される場合もある。図 8 では夢コード Y 1 について上記のような状況が生じている。ここでは 4 個まで絵馬が 1 本の木に吊り下げられるものとしている。木 HTML ファイル名が木 1 である木だけでは会員 7 人分の絵馬を吊り下げられないので、木 HTML ファイル名が木 2 である木を設けて、そこに 3 人分の絵馬が吊り下げられるように設定されている。

## 【 0 0 3 0 】

また、あまりに登録する会員が少ないジャンル（夢コード）の場合には、夢コード毎に木 HTML ファイルを設定するのは効率的ではない。よって、図 8 では

夢コードが異なっている、最低レベルから一つ上のレベルのジャンルが同一であれば1つの木HTMLファイルを設定することにする。すなわち、図8の例では夢コードY3及びY4で夢コードが異なっている（ジャンルnが内科と外科）が、ジャンルn-1でジャンルが同じ（個人）であるため、同じ木HTMLファイル木4が設定されている。

#### 【0031】

図9に絵馬シャッフル管理テーブル97の例を示す。絵馬シャッフル管理テーブル97は、図1に示した木Webページの絵馬110乃至122の配置を変更するためのテーブルである。例えば、図1に示した木Webページを図10に示すように、絵馬の配置をシャッフルする。絵馬シャッフル管理テーブル97には、表示情報管理テーブル95に格納されている、夢コード、木HTMLファイル名、GIFファイル名及び絵馬HTMLファイル名と、絵馬の画像であるGIFファイルに付されたGIF番号（GIF-No）が格納される。このテーブルに関連するシャッフル処理については後に詳しく説明する。

#### 【0032】

コメント格納部99は、各会員毎に、登録されたコメントを登録した者が専門家又は他の会員を識別できるようにして格納している。なお、記憶装置9には、GIFファイル、絵馬HTMLファイル、木HTMLファイルが記憶されている。

#### 【0033】

ここで図5に示したシステムの動作の概要を示しておく。本実施の形態のサービスの提供を受けたいユーザは、自己の端末3を操作してネットワーク1を介してネット絵馬サーバ7にアクセスする。ネット絵馬サーバ7の表示処理部71は会員登録用画面情報を端末3に送信する。端末3は会員登録用画面情報を受信して表示し、ユーザは必要事項を入力し、特に本実施の形態では絵馬に用いる画像情報のファイル等と共にネット絵馬サーバ7に送信する。ネット絵馬サーバ7の情報登録処理部77は、受信した登録情報を会員情報登録テーブル91に登録する。そして、表示処理部71を介して新たな会員ID及びパスワードを端末3に送信する。これにてユーザは会員となった。

## 【 0 0 3 4 】

次にジャンル解析処理部 7 5 は、新たに会員情報登録テーブル 9 1 に登録された会員情報に基づき、ジャンル別リンク先管理テーブル 9 3 を検索して、当該会員に該当するリンク先の情報を取得する。そして、会員情報登録テーブル 9 1 に格納された会員情報と、取得したリンク先の情報とを用いて、表示情報管理テーブル 9 5 に登録する。また木 HTML ファイル等の設定、絵馬シャッフル管理テーブル 9 7 の設定などを行う。

## 【 0 0 3 5 】

このようにして、会員が会員端末 3 を操作して ID 及びパスワードでログインすると、表示処理部 7 1 が表示情報管理テーブル 9 5 及び絵馬シャッフル管理テーブル 9 7 を用いて図 1 に示したような木 Web ページの情報を送信する。会員端末 3 により会員が自己又は他人の絵馬を選択すれば、表示処理部 7 1 は表示情報管理テーブル 9 5 及びコメント格納部 9 9 を参照して絵馬 Web ページの情報を送信する。他人の絵馬 Web ページをネット絵馬サーバ 7 に要求して会員端末 3 に表示させ、会員が「あなたからのアドバイス」ボタン 2 4 6 を押した場合には、例えば図 3 のようなコメント又はアドバイス入力画面を表示処理部 7 1 が会員端末 3 に送信する。会員が会員端末 3 を操作してコメント等を入力し、登録ボタンを押すと、入力内容がネット絵馬サーバ 7 に送信される。ネット絵馬サーバ 7 のコメント処理部 7 7 は、受信したコメントを、コメント格納部 9 9 における、宛先に係る会員の記憶領域に格納する。

## 【 0 0 3 6 】

なお、会員が会員端末 3 を操作して図 2 のような絵馬 Web ページに含まれる役立ち情報やバナー広告を選択すると、会員端末 3 は推奨リンク先サーバ 1 1 又は広告元サーバ 1 3 にアクセスする。そして、推奨リンク先サーバ 1 1 又は広告元サーバ 1 3 は役立ち情報や広告の内容等を会員端末 3 に送信する。また、会員が会員端末 3 を操作して図 2 のような絵馬 Web ページに含まれるエキスパートホームページ・ボタン 2 4 4 を押すと、会員端末 3 は、当該会員に関連する専門家のホームページが設けられている例えば専門家サーバ 1 5 にアクセスする。そして、専門家サーバ 1 5 は、当該専門家の公開用ホームページの情報を会員端末



3 に送信し、会員端末 3 は当該公開用ホームページを表示する。

【 0 0 3 7 】

会員が会員端末 3 を操作して図 2 のエキスパートアドバイス希望ボタン 2 3 0 を押して、質問・相談内容を図 3 のような入力画面にて入力し、ネット絵馬サーバ 7 へ送信させると、ネット絵馬サーバ 7 のコメント処理部 7 7 は専門家サーバ 1 5 に当該会員に関連する専門家の識別情報と共に質問・相談内容（会員 ID を含む）を送信する。専門家サーバ 1 5 は、質問・相談内容を受信して、指定された専門家用の記憶領域に当該質問・相談内容を格納する。また、指定された専門家に対し、質問・相談が届いたことを通知するための例えば電子メールを送信する。専門家は、専門家端末 5 を操作して、専門家サーバ 1 5 にアクセスする。専門家サーバ 1 5 は、専門家用の作業用ホームページの情報を専門家サーバ 1 5 に送信する。専門家は、この専門家用の作業用ホームページにて、質問・相談についてのコメント等を入力し、専門家端末 5 に専門家サーバ 1 5 へ送信させる。専門家サーバ 1 5 は、ネット絵馬サーバ 7 に専門家のコメント等の情報を転送する。この際質問元の会員が識別できるようになっている。ネット絵馬サーバ 7 のコメント処理部 7 7 は、受信したコメント等の情報をコメント格納部 9 9 に専門家からのコメント等であることを示す情報と共に格納する。

【 0 0 3 8 】

以下図 1 1 乃至図 2 6 を用いて、図 5 に示したシステムの処理フローの詳細を説明する。図 1 1 に会員登録時における処理フローを示す。ユーザは端末 3 を操作して、端末 3 にネット絵馬サーバ 7 の会員登録ページへアクセスさせる（ステップ S 1）。ネット絵馬サーバ 7 の表示処理部 7 1 は会員登録ページを端末 3 に送信する（ステップ S 3）。この会員登録ページの一例を図 1 2 に示す。

【 0 0 3 9 】

図 1 2 に示す会員登録ページでは、名前又はニックネーム入力欄 2 6 0 と、年齢入力欄 2 6 2 と、住所入力欄 2 6 4 と、夢のジャンル大分類（ジャンル 1）選択コンボボックス 2 6 6 と、夢のジャンル中分類（ジャンル 2）選択コンボボックス 2 6 8 と、夢のジャンル小分類（ジャンル 3）選択コンボボックス 2 7 0 と、夢についてのコメント入力欄 2 7 2 と、絵馬の画像のファイル指定欄 2 7 4 及

び会員端末 3 内におけるファイルを参照するための参照ボタン 2 7 6 と、音声登録する場合の音声ファイル指定欄 2 7 8 及び会員端末 3 内におけるファイルを参照するための参照ボタン 2 8 0 と、プロフィール入力欄 2 8 2 と、入力内容をネット絵馬サーバ 7 に送信して登録するための登録ボタン 2 8 4 とが含まれる。

#### 【 0 0 4 0 】

夢のジャンルは、例えば図 1 3 に示すようなテーブルを用いてユーザに選択させる。例えば大分類であるジャンル 1 における選択項目をテーブル 2 6 6 a に格納しておく。また大分類であるジャンル 1 における各選択項目に対応する中分類であるジャンル 2 のためのテーブルへのポインタも格納しておく。ジャンル大分類選択コンボボックス 2 6 6 では、選択項目テーブル 2 6 6 a を用いて選択項目の表示を行う。中分類であるジャンル 2 における選択項目をテーブル 2 6 8 a に格納しておく。また中分類であるジャンル 2 における各選択項目に対応する小分類であるジャンル 3 のためのテーブルへのポインタも格納しておく。ジャンル中分類選択コンボボックス 2 6 8 では、選択項目テーブル 2 6 8 a を用いて選択項目の表示を行う。小分類であるジャンル 3 における選択項目をテーブル 2 7 0 a に格納しておく。ジャンル小分類選択コンボボックス 2 7 0 では、選択項目テーブル 2 7 0 a を用いて選択項目の表示を行う。

#### 【 0 0 4 1 】

なお夢のジャンルを選択する際に、希望のジャンルが存在しない場合もある。その場合のために、ジャンル入力欄を設けるような構成であってもよい。このようにジャンルが追加された場合には、既存の選択項目に加えて、次に会員登録を実施する者が、当該ジャンルを選択可能にするような構成も可能である。

#### 【 0 0 4 2 】

絵馬の画像ファイル及び音声のファイルについては、例えば F T P (File Transfer Protocol) にてネット絵馬サーバ 7 に送信する。また例えば参照ボタン 2 7 6 及び 2 8 0 を押すと、ファイルを選択するための画面が表示される。プロフィール入力欄 2 8 2 は図 1 2 においては一つの欄で文章を入力するような形式になっているが、例えばユーザの属性について選択させるような欄を設けるようにしてもよい。

## 【 0 0 4 3 】

図 1 1 の説明に戻って、端末 3 は、図 1 2 のような会員登録ページに夢情報（会員登録ページで入力された情報及び画像ファイル等を含む）をネット絵馬サーバ 7 にネットワーク 1 を介して送信する。ネット絵馬サーバ 7 の情報登録処理部 7 3 は、会員登録の対象となる夢情報を受信し（ステップ S 9）、会員 ID 及びパスワードを発行する。そして、発行した会員 ID 及びパスワードを端末 3 に送信する（ステップ S 1 1）。端末 3 は会員 ID 及びパスワードを受信し、画面に表示してユーザに伝達する（ステップ S 1 3）。ネット絵馬サーバ 7 は、会員情報登録処理を実施する（ステップ S 1 5）。この会員情報登録処理については図 1 4 を用いて説明する。

## 【 0 0 4 4 】

最初に情報登録処理部 7 3 は、受信した新規会員の夢情報を会員情報登録テーブル 9 1 に格納する（ステップ S 1 9）。次に、ジャンル解析処理部 7 5 が、登録夢情報に基づき、ジャンル別リンク先管理テーブル 9 3 を検索し、当該会員が登録したジャンルに係る専門家及び推奨リンク先を特定する（ステップ S 2 1）。そして、例えばジャンル解析処理部 7 5 が、会員情報登録テーブルの内容（会員 ID、絵馬 HTML ファイル名、G I F ファイル名）及び特定されたリンク先情報（専門家の情報を含む）を所定の態様で表示情報管理テーブル 9 5 及び絵馬シャッフル管理テーブル 9 7 に格納する（ステップ S 2 3）。

## 【 0 0 4 5 】

次に情報登録処理部 7 3 は木 HTML ファイルを設定する必要があるか判断する（ステップ S 2 5）。木 HTML ファイルを設定する必要がある場合とは、会員が新たなジャンルを登録した場合と一つの木に吊り下げることができる会員数を越えてしまって新たな木 HTML ファイルを定義しなければならない場合である。新たな木 HTML ファイルを設定する必要がある場合には、処理を終了する。一方、新たに木 HTML ファイルを設定する必要がある場合には、情報登録処理部 7 3 は、基本的には小分類のジャンル単位で（＝夢コード単位で）木 HTML ファイルを作成してファイル名（又は記憶装置 9 内の記憶位置等）を表示情報管理テーブル 9 5 及び絵馬シャッフル管理テーブル 9 7 に格納する（ステップ S

27)。会員数が多くて新たな木HTMLファイルを設定しなければならない場合も小分類のジャンル（夢コード）について追加の木HTMLファイルを作成する。但し、新たなジャンルが登録された場合、小分類のジャンル単位ではその木に登録される会員の数が少ないため、例えば中分類のジャンル単位で木HTMLファイルを設定する。中分類のジャンル単位では既に木HTMLファイルが存在している場合には、当該木HTMLファイルを用いる。会員登録と共に夢情報を登録しなくともよい。すなわち、一旦会員ID及びパスワードを発行し、ログイン時に夢情報を登録するような態様も可能である。

## 【0046】

このような登録処理を行うことで、以下で述べる木Webページ、絵馬Webページを構成して、会員端末3などに表示させることができるようになる。

## 【0047】

次に会員が会員端末3を用いてネット絵馬サーバ7にログインする場合の処理のフローを図15を用いて説明する。会員は会員端末3を操作して会員端末3にネット絵馬サーバ7へアクセスさせる（ステップS31）。そうするとネット絵馬サーバ7の表示処理部71は、会員ID及びパスワードの入力要求画面を会員端末3に送信する（ステップS33）。会員端末3は、ネット絵馬サーバ7からの会員ID及びパスワードの入力要求画面を受信して表示する。そして会員は会員ID及びパスワードを入力し会員端末3に送信させる（ステップS35）。ネット絵馬サーバ7の表示処理部71は会員ID及びパスワードを受信して、例えば会員情報登録テーブル91を参照して会員認証処理を実施する（ステップS37）。もし、受信した会員ID及びパスワードの対が会員情報登録テーブル91に登録されたものと同一でなければ、「パスワードが違います」のメッセージを会員端末3に送信し、会員端末3はそのメッセージを表示する（ステップS39）。

## 【0048】

一方会員認証が成功した場合には、表示処理部71は会員IDに基づき表示情報管理テーブル95を検索し、木HTMLファイルを特定する（ステップS41）。そして、特定された木HTMLファイル名で絵馬シャッフル管理テーブル9

7を参照する（ステップS43）。絵馬シャッフル管理テーブル97には、木HTMLファイル名（又は記憶装置9内の記憶位置等）と絵馬の画像ファイル（GIFファイル）名（又は記憶装置9内の記憶位置等）が格納されているので、ログインした会員用の木Webページを構成してその情報を会員端末3に送信する（ステップS45）。

【0049】

会員端末3は木Webページの情報を受信し、表示する（ステップS47）。木Webページが表示されると会員は、自分の絵馬をクリックする場合の処理（ステップS49から端子1へ）、同じ木の他人の絵馬をクリックする場合の処理（ステップS51から端子2へ）、「前の木」又は「次の木」ボタンをクリックする場合の処理（ステップS53から端子3へ）、ジャンルボックス内の別ジャンルをクリックする場合の処理（ステップS55から端子4へ）のいずれか選択することができる。会員端末3は、会員によるクリックを受け付けて各処理を実施する。

【0050】

これにより会員は自分のジャンルを入力せずとも自分の絵馬が吊り下げられた木を含む木Webページを得ることができる。すなわち、面倒な指示を必要とせず、本サービスに対して親しみやすくなる。

【0051】

次に図15において会員が自分の絵馬をクリックした場合の処理（図15の端子1以降の処理）を図16で説明する。会員がマウス等で自分の絵馬の画像をクリックすると、会員端末3は、当該自分の絵馬の選択を意味する情報をネット絵馬サーバ7に送信する（ステップS59）。ネット絵馬サーバ7の表示処理部71は、当該会員の絵馬Webページを、表示情報管理テーブル95から構成して送信する（ステップS61）。表示処理部71は、絵馬HTMLファイルと絵馬の画像のGIFファイル、リンク先情報等により絵馬Webページを構成する。

【0052】

会員端末3は例えば図3に示されるような絵馬Webページの情報をネット絵馬サーバ7から受信して、表示する（ステップS63）。絵馬Webページが表

示されると会員は、バナー広告をクリックする場合がある。会員端末3はバナー広告のクリックを受け付けて（ステップS65）、バナー広告元サーバ13にアクセスする（ステップS67）。そうすると、バナー広告元サーバ13から広告内容の情報を受信する。

#### 【0053】

また会員は推奨リンク先をクリックする場合がある。会員端末3は推奨リンク先のクリックを受け付けて（ステップS69）、推奨リンク先サーバ11にアクセスする（ステップS71）。推奨リンク先サーバ11から会員の夢に役立つ情報を受信する。以下、例えばバナー広告元サーバ13とやり取りを行う。また会員はエキスパートアドバイス希望ボタンをクリックする場合がある。会員端末3はエキスパートアドバイス希望ボタン230のクリックを受け付けて（ステップS73）、端子5以降の処理を実施する。さらに会員はエキスパートホームページ・ボタン244をクリックする場合がある。会員端末3はエキスパートホームページ・ボタン244のクリックを受け付け（ステップS75）、専門家サーバ15の当該会員に関連する専門家の公開ホームページにアクセスする（ステップS77）。以下専門家サーバ15とやり取りを行う。そうすると、公開ホームページの情報を専門家サーバ15から受信する。また会員は追加ボタン226をクリックする場合がある。会員端末3は追加ボタンのクリックを受け付け（ステップS79）、端子6以下の処理を実施する。

#### 【0054】

次に図15において会員が他の会員の絵馬をクリックした場合の処理（図15の端子2以降の処理）を図17で説明する。会員がマウス等で他会員の絵馬の画像をクリックすると、会員端末3は、当該他会員の絵馬の選択を意味する情報をネット絵馬サーバ7に送信する（ステップS85）。ネット絵馬サーバ7の表示処理部71は、当該他会員の絵馬Webページを、表示情報管理テーブル95から構成して送信する（ステップS87）。絵馬Webページの構成は図16のステップS61と同じである。すなわち、表示処理部71は、絵馬HTMLファイルと絵馬の画像のGIFファイル、リンク先情報等により絵馬Webページを構成する。

## 【0055】

会員端末3は、他会員の絵馬Webページの情報を受信して、表示する（ステップS89）。他会員の絵馬Webページが表示されると、会員はアドバイスボタン246のクリックを行うことができる。会員端末3は、アドバイスボタン246のクリックを受け付け（ステップS91）、当該アドバイスボタン246の選択を意味する情報をネット絵馬サーバ7に送信する（ステップS93）。これに対してネット絵馬サーバ7の表示処理部71は例えば図3のような入力用Webページを会員端末3に送信する（ステップS95）。会員端末3は、入力用Webページを受信して表示する（ステップS97）。そして会員は、アドバイスやコメントを入力用Webページの入力欄に入力する。会員は、入力されたアドバイスなどの情報を送信すべく登録ボタンをクリックする。会員端末3は、入力されたアドバイスなどの情報を登録ボタンのクリックに応じてネット絵馬サーバ7に送信する（ステップS99）。

## 【0056】

ネット絵馬サーバ7のコメント処理部77は入力アドバイス情報を受信して、コメント格納部99内の宛先会員の記憶領域に、他会員からのアドバイス等として格納する（ステップS101）。ここで表示処理部71は、コメント格納部99を参照して例えば図2のように「みんなからのアドバイス」欄242の先頭に登録された入力アドバイスを含む絵馬Webページを構成し、会員端末3に送信する（ステップS103）。会員端末3はこの入力アドバイスを含む絵馬Webページを受信して表示する（ステップS105）。

## 【0057】

他会員の絵馬Webページを表示すると会員は、「前の人」又は「次の人」ボタンをクリックする場合がある。会員端末3は前の人又は次の人ボタンのクリックを受け付けて（ステップS107）、図17の先頭である端子2に移行する。また会員は、「夢の木へ」ボタン200を押す場合がある。会員端末3は「夢の木へ」ボタン200のクリックを受け付け（ステップS109）、図15の端子9へ移行する。

## 【0058】

これにより他会員とのコミュニケーションを図ることができるようになる。

【0059】

次に図15において会員が「前の木」又は「次の木」ボタンをクリックした場合の処理（図15の端子3以降の処理）を図18で説明する。会員がマウス等で「前の木」又は「次の木」ボタンをクリックすると、会員端末3は、「前の木」又は「次の木」の選択を意味する情報をネット絵馬サーバ7に送信する（ステップS113）。ネット絵馬サーバ7の表示処理部71は、表示情報管理テーブル95において前又は次の木HTMLファイルを特定し、絵馬シャッフル管理テーブル97を参照する（ステップS115）。そして、特定した木HTMLファイルに係る木Webページの情報を構成して会員端末3に送信する（ステップS117）。会員端末3は木Webページの情報を受信して表示する（ステップS119）。その後は図15の端子7に移行する。

【0060】

次に図15において会員がジャンルボックス内の別ジャンルをクリックした場合の処理（図15の端子4以降の処理）を図19で説明する。会員がマウス等でジャンルボックスの別ジャンルを選択すると、会員端末3は、ジャンルの選択を意味する情報をネット絵馬サーバ7に送信する（ステップS123）。ネット絵馬サーバ7の表示処理部71は、選択されたジャンルから任意の木HTMLファイルを表示情報管理テーブル95から選択する（ステップS125）。そして、選択された木HTMLファイル名で絵馬シャッフル管理テーブル97を参照し（ステップS127）、木Webページの情報を構成して会員端末3に送信する（ステップS129）。会員端末3は木Webページの情報を受信して表示する（ステップS131）。この後、図15の端子7に移行する。

【0061】

次に会員が専門家に質問・相談を求める場合の処理（図16の端子5以降の処理）について図20乃至図22を用いて説明する。会員がマウス等でエキスパートアドバイス希望ボタン230をクリックすると、会員端末3は、エキスパートアドバイス希望ボタン230が選択されたことを意味する情報をネット絵馬サーバ7に送信する（ステップS135）。ネット絵馬サーバ7の表示処理部71は



、エキスパートアドバイス希望ボタン230が選択されたことに応じて、会員ID及びパスワードの入力を要求する画面情報を会員端末3に送信する（ステップS137）。これは、専門家からアドバイス等を受けるのは会員本人自身で、専門家からのアドバイス等を当該会員の絵馬Webページに反映させねばならないからである。

## 【0062】

会員端末3は、会員ID及びパスワードの入力を要求する画面情報を受信して表示し、会員は自身の会員ID及びパスワードを入力する。会員端末3は、入力された会員ID及びパスワードをネット絵馬サーバ7に送信する（ステップS139）。ネット絵馬サーバ7の表示処理部71は、会員ID及びパスワードを受信し、当該受信した会員ID及びパスワードを会員情報登録テーブル91の情報を用いて検査する（ステップS141）。なお、パスワードのみを入力させるような構成とすることも可能である。この場合、他会員の絵馬Webページでエキスパートアドバイス希望ボタン230が押されて、他会員の絵馬Webページにエキスパートアドバイス希望ボタン230を押した会員へのアドバイス等が登録されないようしなければならない。よって、パスワードの入力の元となるエキスパートアドバイス希望ボタン230が設けられている絵馬Webページに対応する会員IDと入力されたパスワードが一致するかを検査しなければならない場合もある。いずれにせよ、会員認証で会員ID及びパスワードの対が正しいか確認される。もし、会員ID及びパスワードの対が正しくない場合には、「パスワードが正しくありません」とのメッセージを会員端末3に返信する。

## 【0063】

会員認証が成功すると、ネット絵馬サーバ7の表示情報処理部71は、質問入力画面（図3）の情報を会員端末3に送信する（ステップS143）。会員端末3は質問入力画面を受信し、会員は質問・相談内容を入力する。入力された質問等の情報はネット絵馬サーバ7に送信される（ステップS145）。ネット絵馬サーバ7の表示処理部71は、質問情報を受信して、当該会員の専門家を表示情報管理テーブル95等を参照して特定し、当該質問情報（会員IDを含む）と専門家を識別する情報とを専門家サーバ15に送信する（ステップS147）。な

お、会員端末 3 では一旦端子 8（図 1 6）に戻る。

【 0 0 6 4 】

専門家サーバ 1 5 は、質問情報（会員 I D を含む）と専門家を識別する情報とを受信し、当該専門家用の記憶領域に受信した質問情報を登録する（ステップ S 1 4 9）。そして、当該専門家に質問が届いたことを例えば電子メール等を用いて通知する（ステップ S 1 5 1）。専門家は専門家端末 5 を用いて質問着信の通知を受信する（ステップ S 1 5 3）。そして、専門家端末 5 を用いて自分の Web ページをアクセスする（ステップ S 1 5 5）。専門家サーバ 1 5 は、専門家端末 5 からアクセスに応答して、例えば認証を実施した後、当該専門家用の Web ページを送信する（ステップ S 1 5 7）。専門家用の Web ページは、当該専門家用の記憶領域から質問情報を取り出して、構成する。

【 0 0 6 5 】

この専門家用 Web ページの表示例を図 2 1 に示す。図 2 1 に示した専門家用 Web ページには、アドバイス希望一覧として、各質問内容がボタン化又はリンクが定義された質問内容一覧フレーム 2 9 0 と、アドバイス入力欄 2 9 2 と、送信ボタン 2 9 4 とが設けられている。本実施の形態において質問内容一覧フレーム 2 9 0 では、これまで専門家に選択されたことのない質問について New の印が付される。

【 0 0 6 6 】

専門家は、質問内容一覧フレーム 2 9 0 において質問等に答える対象と決定した質問内容をクリックする。そうすると、専門家端末 5 は、どの質問が選択されたかを示す情報を専門家サーバ 1 5 に送信する（ステップ S 1 5 9）。専門家サーバ 1 5 は、専門家が選択した質問の質問元となる会員 I D と特定し、その会員の絵馬 Web ページの取得要求をネット絵馬サーバ 7 に送信する（ステップ S 1 6 1）。ネット Web サーバ 7 の表示処理部 7 1 は要求された会員の絵馬 Web ページの取得要求を受信し（ステップ S 1 6 3）、要求された絵馬 Web ページを表示情報管理テーブル 9 5 を用いて構成し、専門家 Web サーバ 1 5 に送信する（ステップ S 1 6 5）。専門家サーバ 1 5 は、ネット絵馬サーバ 7 から会員の絵馬 Web ページを受信し、専門家用 Web ページ内のフレーム向けに転送する

(ステップ S 1 6 7)。なお、このように会員の絵馬 W e b ページ取得については専門家サーバ 1 5 が介在しないで、直接ネット絵馬サーバ 7 から取得する場合もある。

#### 【 0 0 6 7 】

専門家端末 5 は、専門家サーバ 1 5 から会員の絵馬 W e b ページを受信して、質問内容一覧フレーム 2 9 0 内に表示する (ステップ S 1 6 9)。この状態を図 2 2 に示す。質問内容一覧フレーム 2 9 0 は、図 2 に示した画面に置換えられている。専門家は、図 2 2 のような表示画面において、その会員の絵馬 W e b ページを参照して、アドバイスをアドバス入力欄 2 9 2 に入力する。専門家端末 5 は、入力されたアドバイスを専門家サーバ 1 5 に送信する (ステップ S 1 7 1)。専門家サーバ 1 5 は、専門家サーバ 1 5 からアドバイス入力を会員 I D と共に受信し、当該専門家用の記憶領域に登録し、そしてネット絵馬サーバ 7 に送信する (ステップ S 1 7 3)。

#### 【 0 0 6 8 】

ネット絵馬サーバ 7 のコメント処理部 7 7 は、専門家によるアドバイス入力及び会員 I D を専門家サーバ 1 5 から受信し、コメント格納部 9 9 の当該会員 I D 用の記憶領域に専門家からのアドバイスであることを識別できるように登録する (ステップ S 1 7 5)。ここで一旦処理は終了する。専門家のアドバイス入力タイミングによるので、会員はリアルタイムでコメントがもらえるとは限らない。

#### 【 0 0 6 9 】

会員は、例えば図 1 5 の処理を経て、会員端末 3 に自分の絵馬 W e b ページへアクセスさせる (ステップ S 1 7 7)。これに対してネット絵馬サーバ 7 の表示処理部 7 1 は、コメント格納部 9 9 と表示情報管理テーブル 9 5 を参照して当該会員へのアドバイスを含む絵馬 W e b ページを構成して会員端末 3 に送信する (ステップ S 1 7 9)。会員端末 3 は、アドバイスを含む絵馬 W e b ページを受信し表示する (ステップ S 1 8 1)。これにより会員は専門家からのアドバイスを参照することができるようになる。専門家からのアドバイスを見て会員は夢の実現のための行動を行う。本実施の形態では図 1 6 の端子 8 に戻る。

#### 【 0 0 7 0 】

次に会員が図 2 の追加ボタン 2 2 6 を押して登録情報の追加などを行う場合における処理（図 1 6 の端子 6 以降の処理）について図 2 3 を用いて説明する。会員が図 2 の追加ボタン 2 2 6 をクリックすると、会員端末 3 は追加ボタン 2 2 6 が選択されたことを意味する情報をネット絵馬サーバ 7 に送信する（ステップ S 1 8 5）。これに対してネット絵馬サーバ 7 の表示処理部 7 1 は会員 I D 及びパスワードの入力要求画面を会員端末 3 に送信する（ステップ S 1 8 7）。会員端末 3 は、会員 I D 及びパスワードの入力要求画面を受信して、会員は会員 I D 及びパスワードの入力を行う。会員端末 3 は、入力された会員 I D 及びパスワードをネット絵馬サーバ 7 に送信する。

## 【 0 0 7 1 】

ネット絵馬サーバ 7 の表示処理部 7 1 は、会員端末 3 から会員 I D 及びパスワードを受信し、会員情報登録テーブル 9 1 の情報を用いて会員認証を実施する（ステップ S 1 8 7）。なお、ここでもパスワードのみを入力されるような構成も可能である。この場合には、入力されたパスワードが、元の絵馬 W e b ページに対応する会員 I D のパスワードであるかを確認する処理が必要がある。

## 【 0 0 7 2 】

次にネット絵馬サーバ 7 の情報登録処理部 7 3 は、会員情報登録テーブル 9 1 にアクセスし、当該会員の現状の登録内容を取得する。そして、登録内容を修正可能な状態で例えば図 1 2 と同じような画面情報を会員端末 3 に送信する（ステップ S 1 9 3）。例えば図 1 2 の夢についてのコメント入力欄 2 7 2 の登録内容を図 3 のような画面に含めて、会員端末 3 に送信するような構成でもよい。会員端末 3 は、現状の登録内容を修正可能な状態にした画面情報を受信し、表示する（ステップ S 1 9 5）。会員は、会員端末 3 を操作して、登録内容を追加又は修正する。会員端末 3 は、追加修正後の情報をネット絵馬サーバ 7 に送信する（ステップ S 1 9 7）。

## 【 0 0 7 3 】

ネット絵馬サーバ 7 の情報登録処理部 7 3 は、追加修正後の情報を受信し、受信した追加修正後の情報を会員情報登録テーブル 9 1 に登録する（ステップ S 1 9 9）。そして、表示処理部 7 1 は、修正・追加反映後の当該会員の絵馬 W e b

ページを構成して、会員端末3に送信する（ステップS201）。例えば、絵馬HTMLファイルの内容を変更する等の処理を実施すればよい。会員端末3は、追加修正反映後の絵馬Webページの情報を受信し、表示する（ステップS203）。その後例えば端子8（図16）に移行する。

#### 【0074】

このようにすれば、例えば夢に一步近付いたといった近況を登録し、他会員に示すことができるようになる。

#### 【0075】

次に図1を図10のような表示に変更するためのシャッフル処理について説明する。このシャッフルは、会員に対して本サービスに対する興味を持たせるための機能である。すなわち、例えば木Webページに訪れる毎に自分の絵馬の画像の位置が変わり、自分の絵馬を探すというゲーム的要素を導入できるようになる。

#### 【0076】

この処理は例えばネット絵馬サーバ7の表示処理部71が実施する。なお、このようなシャッフル処理を行う場合には、別途経過時間カウント用領域にシャッフル実施時間を格納しているものとする。また図24に示すシャッフルのための処理は所定の周期で実施されるものとする。最初に、ネット絵馬サーバ7のシステムタイマを参照し、前のシャッフル実施時刻との差から経過時間を計算する（ステップS213）。そして、例えば20分経過したかを判断する（ステップS213）。20分は一例であって他の時間を設定しても良い。もし、20分経過していなければ、このタイミングでは処理を終了する。一方、20分経過していることが判明した場合には、絵馬シャッフル管理テーブル97の木HTMLに含まれるGIF-Noの順番を木HTMLブロック内で入れ替える（ステップS215）。そして、経過時間カウント用領域に現在時刻を格納する（ステップS217）。

#### 【0077】

ステップS215の例を図25に示す。図25（a）は変更前の絵馬シャッフル管理テーブル97の一部を示している。これは図9と同じである。例えば、2

0分経過した場合ステップS215の処理を実施し、図25の例では、G I F - N oがG4の行を木HTMLファイルの木1のブロックの中で第4行目から第1行目に移動させる。これに応じて第1行目のG I F - N oがG1の行を第2行目に、第2行目のG I F - N oがG2の行を第3行目に、第3行目のG I F - N oがG3の行を第4行目にそれぞれ移動させる。この状態は図25(b)に示される。

## 【0078】

このような処理を実施すると、表示処理部71が会員端末3からの要求により木Webページを構成して会員端末3に送信する場合に、表示処理部71に含まれる例えばPerlなどによるCGIスクリプトが当該会員の絵馬の画像(G I Fファイル)が含まれるべき木HTMLファイルを書き換える。これを図26に模式的に示した。この図26の木HTMLファイル300には、イメージファイルを読み込むためのタグ302とリンク先を指定するためのタグ304と次のイメージファイルを読み込むためのタグ306とが示されている。これ以下は省略されている。この木HTMLファイル300は、図25(a)の木1という木HTMLファイルであって、図25(a)の第1行目(G I F - N o : G1)のG I Fファイル名(GIFA1.gif)がタグ302で使用され、図25(a)の第1行目の絵馬HTMLファイル名である絵馬A1(又は記憶装置9内の記憶位置等)がタグ304で使用される。また、図25(a)の第2行目(G I F - N o : G2)のG I Fファイル名(GIFD1.gif)はタグ306に使用されている。

## 【0079】

絵馬シャッフル管理テーブル97がシャッフルされると、CGIスクリプトが木HTMLファイル300を木HTMLファイル310に修正する。この図26の木HTMLファイル310には、イメージファイルを読み込むためのタグ312とリンク先を指定するためのタグ314と次のイメージファイルを読み込むためのタグ316とが示されている。これ以下は省略されている。この木HTMLファイル310は、図25(b)の木1という木HTMLファイルであって、図25(b)の第1行目(G I F - N o : G4)のG I Fファイル名(GIFP1.gif)がタグ312で使用され、図25(b)の第1行目の絵馬HTMLファイル名

である絵馬 P 1（又は記憶装置 9 内の記憶位置等）がタグ 3 1 4 で使用される。また、図 2 5（b）の第 2 行目（G I F - N o : G 1）の G I F ファイル名（G I F A 1 . g i f）はタグ 3 1 6 に使用されている。このような処理を実施することにより、図 1 0 のような木 W e b ページが会員端末 3 に表示される。

## 【 0 0 8 0 】

以上本発明の一実施例について説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、ネット絵馬サーバ 7 の機能ブロック分けは一例であって、このような単位でモジュール分けをしなければならないわけではない。また、記憶装置 9 内のテーブルなどについても同様の内容を有する別のテーブル等を保持するような構成でもよい。さらに、専門家サーバ 1 5 とネット絵馬サーバ 7 とを別に用意するような例を示したが、専門家サーバ 1 5 をネット絵馬サーバ 7 に統合するような構成も可能である。木 W e b ページ、絵馬 W e b ページについては H T M L ファイルを用意せずに C G I スクリプトで 1 から作成するような構成も可能である。

## 【 0 0 8 1 】

さらに、上述のシステムは通常のコンピュータに専用のプログラムをインストールすることによっても実現可能である。この場合、このプログラムは、例えばフロッピーディスク、C D - R O M、光磁気ディスク、半導体メモリ、ハードディスク等の記憶媒体又は記憶装置に格納される。尚、中間的な処理結果はメモリに一時保管される。

## 【 0 0 8 2 】

このようにユーザは、自分の夢の情報をデータベースに登録でき、その情報に基づき、夢実現に向けて、進むことができるようになる。また、同一ジャンルの夢を持った人との会話や情報交換を行い、お互いに夢実現に向けて成長して行くことができる。また、夢実現のための専門家や夢実現者からのアドバイスや、関連施設又は関連製品などのバナー広告などを入手することができ、現実的な夢実現に向けて具体的な行動を取ることができるようになる。また、夢のジャンル間の参照が自由で制限がないので、ジャンルを跨ったコミュニケーションができ、ユーザにとっては世界が広がり、意識向上に繋がる。

## 【 0 0 8 3 】

またサービス・プロバイダは、例えばインターネット・サービス・プロバイダであって、会員ID及びパスワード形式のメンバ制を採用すれば、加入者増加に伴い売上増進を図ることができる。また、バナー広告料や別のサービスへの加入も付帯的に期待することができる。

【0084】

(付記1)

顧客の端末から当該顧客の識別情報を受信した場合、当該顧客について予め登録されたジャンルに属する当該顧客及び他の顧客をそれぞれ特定するための顧客特定情報を所定の位置に配置した画面情報を前記顧客の端末に送信する画面情報送信手段、

を有するコンピュータ・システム。

【0085】

(付記2)

前記顧客特定情報が、顧客を特定するための画像情報であって、

前記顧客特定情報を配置した画面情報が、絵馬として前記画像情報が所定の位置に配置された木の画像情報を含む

ことを特徴とする付記1記載のコンピュータ・システム。

【0086】

(付記3)

前記顧客特定情報は、同一ジャンルに属する所定数の顧客毎にグループ化されており、

前記画面情報に、前記顧客が登録されたジャンルにおける他のグループに係る前記顧客特定情報を含む画面情報の取得を指示するための情報を含む

ことを特徴とする付記1記載のコンピュータ・システム。

【0087】

(付記4)

前記顧客特定情報の選択情報を前記顧客の端末から受信した場合、選択された前記顧客特定情報に対応する顧客の予め登録された属性に適合した情報をデータ格納装置から取り出し、当該顧客用の画面情報を構成する顧客用画面情報構成手



段と、

前記顧客用画面情報構成手段により構成された画面情報を、前記顧客の端末に送信する手段と、

をさらに有する付記 1 記載のコンピュータ・システム。

【 0 0 8 8 】

(付記 5)

前記顧客の予め登録された属性に適合した情報には、広告及び前記属性に関連する情報の参照先情報のうち少なくとも何れかを含むことを特徴とする付記 4 記載のコンピュータ・システム。

【 0 0 8 9 】

(付記 6)

各顧客に対し他の者がコメントを登録するための手段をさらに有し、  
前記顧客用の画面情報に、登録された前記他の者からのコメントを含めることを特徴とする付記 4 記載のコンピュータ・システム。

【 0 0 9 0 】

(付記 7)

予め登録されたジャンルの専門家に対して、顧客からコメントを要求するための手段をさらに有し、

前記顧客用の画面情報に、前記専門家からのコメントを含めることを特徴とする付記 4 記載のコンピュータ・システム。

【 0 0 9 1 】

(付記 8)

前記顧客からの専門家に対するコメントの要求を受信した場合に、当該専門家に対して当該コメントの要求を伝達する手段と、

前記専門家の端末からの要求に応じて、当該顧客用の画面情報を送信する手段と、

前記専門家の端末からコメントの情報を受信した場合に、当該顧客用の記憶領域に前記コメントの情報を格納する手段と、

をさらに有する付記 7 記載のコンピュータ・システム。

【 0 0 9 2 】

(付記 9)

前記顧客用の画面情報に、当該顧客について予め登録されたジャンルの専門家の公開情報への参照情報を含むことを特徴とする付記 4 記載のコンピュータ・システム。

【 0 0 9 3 】

(付記 1 0)

前記公開情報には、顧客からのコメント要求に関する情報を含むことを特徴とする付記 9 記載のコンピュータ・システム。

【 0 0 9 4 】

(付記 1 1)

前記画面情報送信手段は、

前記顧客特定情報の配置を所定時間毎に変更し、変更後の画面情報を前記顧客の端末からの要求に応じて送信する

ことを特徴とする付記 1 記載のコンピュータ・システム。

【 0 0 9 5 】

(付記 1 2)

顧客の識別情報が特定されている状態において当該顧客により当該顧客が属するジャンルが指定された場合に、

前記顧客特定情報取得手段は、指定された前記ジャンルに属する当該顧客及び他の顧客を特定するための顧客特定情報をデータ格納装置から取り出し、

前記画像情報送信手段が、前記顧客特定情報取得手段により取り出された前記顧客特定情報と、当該顧客特定情報を所定の位置に表示させるためのテンプレートとを含む画面情報を前記顧客の端末に送信する

ことを特徴とする付記 1 記載のコンピュータ・システム。

【 0 0 9 6 】

(付記 1 3)

前記木の画像が時間によって変更されることを特徴とする付記 2 記載のコンピュータ・システム。

【 0 0 9 7 】

(付記 1 4)

前記ジャンルは顧客の夢について規定されており、  
顧客登録時に、予め用意したジャンル以外のジャンルを顧客が指定した場合には、顧客が指定したジャンルを、選択肢に加える手段  
をさらに有する付記 1 記載のコンピュータ・システム。

【 0 0 9 8 】

(付記 1 5)

プログラムを記録した記録媒体であって、  
前記プログラムは、コンピュータに、  
顧客の端末から当該顧客の識別情報を受信した場合、当該顧客について予め登録されたジャンルに属する当該顧客及び他の顧客をそれぞれ特定するための顧客特定情報をデータ格納装置から取り出す顧客特定情報取得ステップと、  
前記顧客特定情報取得ステップにおいて取り出された前記顧客特定情報を所定の位置に配置した画面情報を前記顧客の端末に送信するステップと、  
を実行させるためのプログラムである、記録媒体。

【 0 0 9 9 】

【発明の効果】

本発明により、特定の目的等に関連する総合的な情報提供サービスのための技術を提供することができた。

【 0 1 0 0 】

また、特定の目的等を通じて顧客同士がコミュニケーションを行うことが出来るようにするための技術を提供することができた。

【 0 1 0 1 】

特定の目的等の顧客の属性に関連する有用な情報を提供するための技術を提供することができた。

【 0 1 0 2 】

さらに、特定の目的等の顧客の属性に関連する専門家等とのコミュニケーションを可能にするための技術を提供することができた。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

木 Web ページの一例を示す図である。

【図 2】

絵馬 Web ページの一例を示す図である。

【図 3】

コメント入力画面の一例を示す図である。

【図 4】

専門家の公開ホームページの一例を示す図である。

【図 5】

本発明のシステム概要を示す図である。

【図 6】

会員情報管理テーブルの一例を示す図である。

【図 7】

ジャンル別リンク先管理テーブルの一例を示す図である。

【図 8】

表示情報管理テーブルの一例を示す図である。

【図 9】

絵馬シャッフル管理テーブルの一例を示す図である。

【図 10】

図 1 の絵馬の画像の配置を変更した場合の画面例を示す図である。

【図 11】

会員登録の際における処理フローを示す図である。

【図 12】

夢情報入力画面の一例を示す図である。

【図 13】

ジャンルボックスのメニュー一覧の一例を示す図である。

【図 14】

会員情報登録処理のフローを示す図である。

【図 1 5】

会員端末がネット絵馬サーバにアクセスした場合の処理である。

【図 1 6】

図 1 において自分の絵馬を選択した場合の処理フローを示す図である。

【図 1 7】

図 1 において他会員の絵馬が選択された場合の処理フローを示す図である。

【図 1 8】

図 1 の前の木又は次の木ボタンが押された場合の処理フローを示す図である。

【図 1 9】

図 1 のジャンルボックスで別ジャンルが選択された場合の処理フローを示す図である。

【図 2 0】

図 2 のエキスパートアドバイス希望ボタンが押された場合の処理フローを示す図である。

【図 2 1】

専門家用の Web ページの一例を示す図である。

【図 2 2】

専門家用の Web ページの変化例を示す図である。

【図 2 3】

図 2 の追加ボタンがクリックされた場合の処理である。

【図 2 4】

木 Web ページにおける絵馬の画像のシャッフルのための処理フローを示す図である。

【図 2 5】

絵馬シャッフル管理テーブルの変化を示す模式図である。

【図 2 6】

木 HTML ファイルの変化を示す模式図である。

【符号の説明】

1 ネットワーク      3 会員端末      5 専門家端末      7 ネット絵馬サー

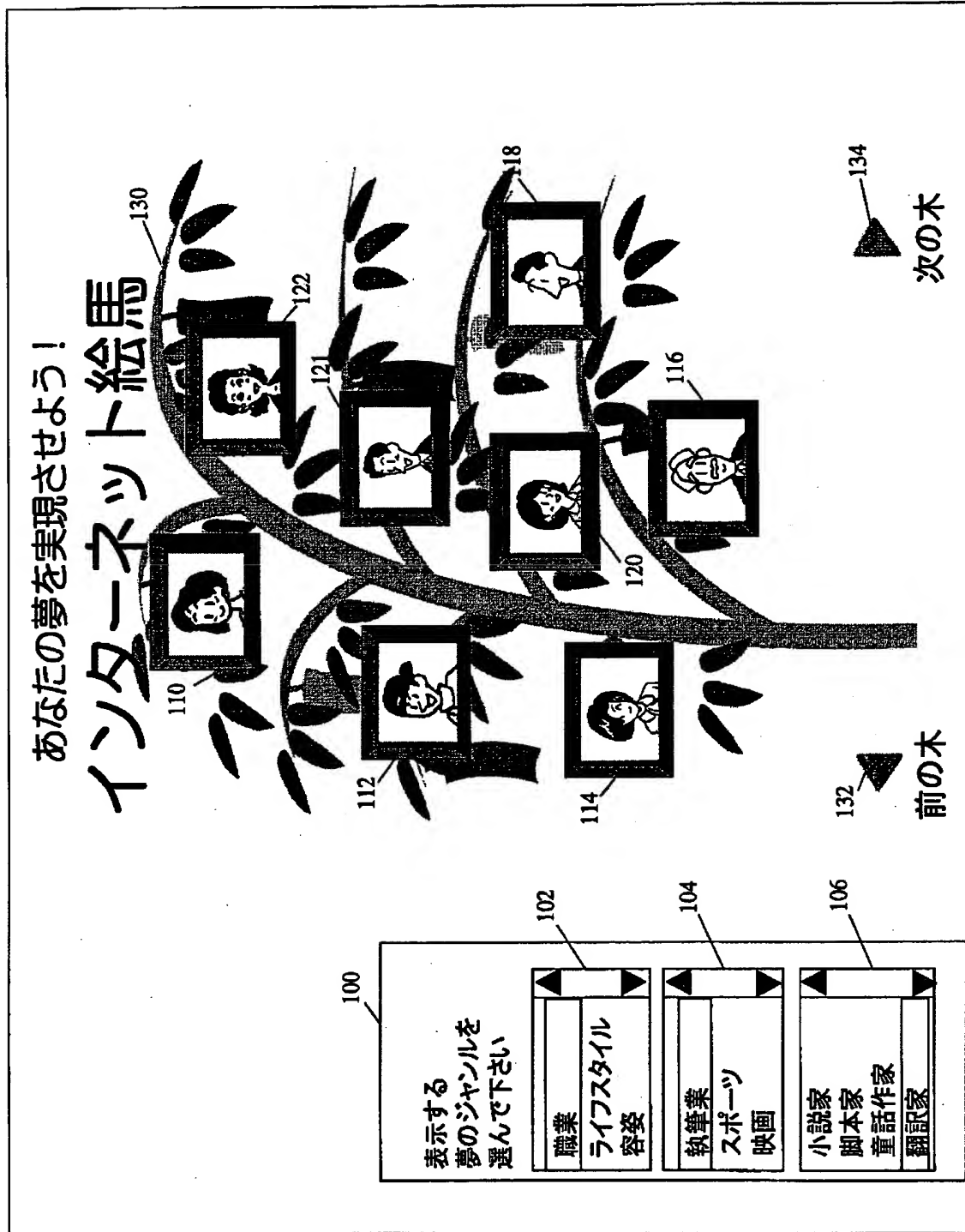
バ

9 記憶装置      11 推奨リンク先サーバ      13 広告元サーバ  
15 専門家サーバ      71 表示処理部      73 情報登録処理部  
75 ジャンル解析処理部      77 コメント処理部  
91 会員情報登録テーブル      93 ジャンル別リンク先管理テーブル  
95 表示情報管理テーブル      97 絵馬シャッフル管理テーブル  
99 コメント格納部

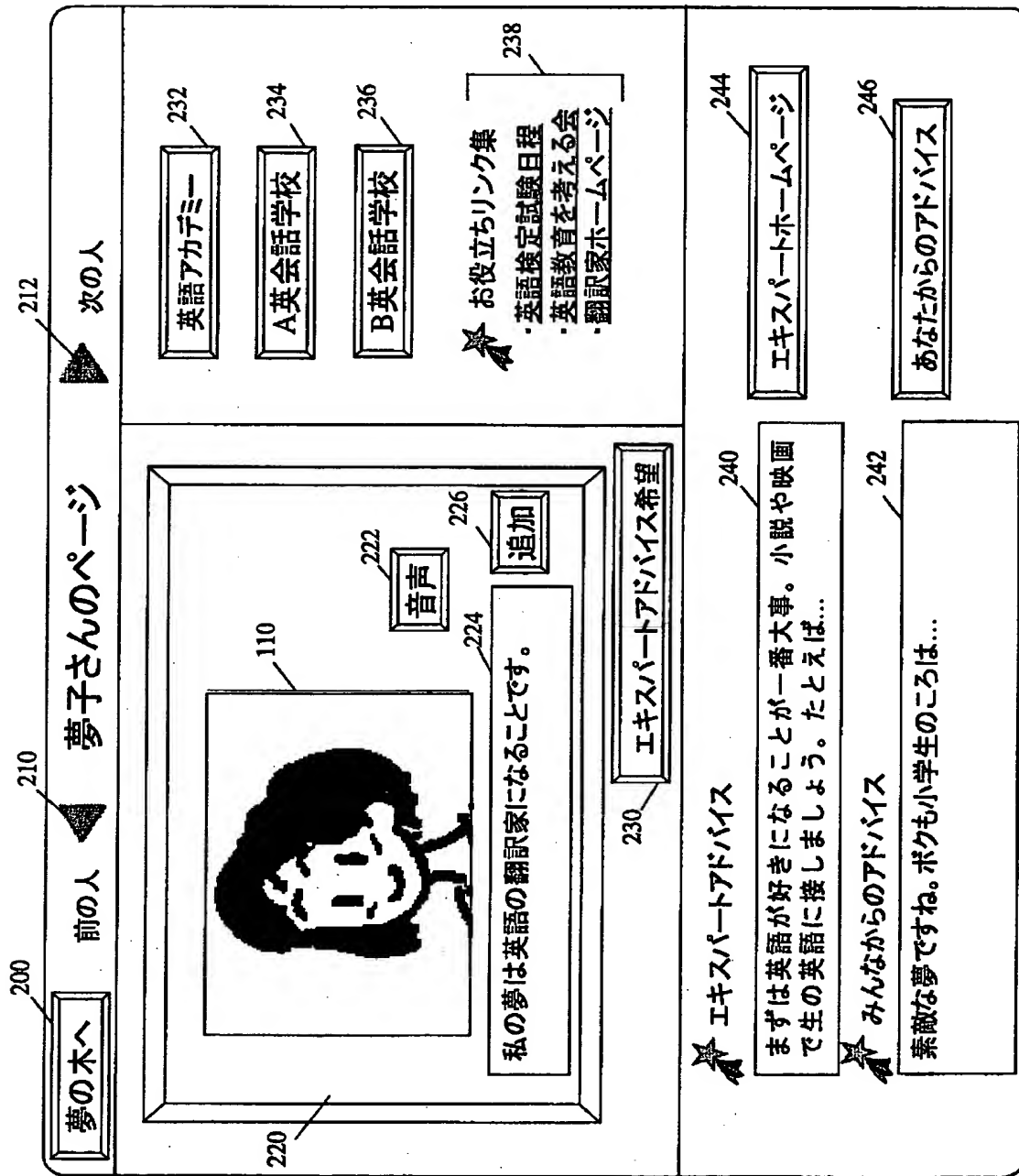
【書類名】

図面

【図 1】



【図 2】





【図 3】

250

どんな勉強をすればいいのですか？

252

登録

【図 4】

# 翻訳家 \*\*\*先生のホームページ

## アドバイス希望一覧

260

NEW!

どんな勉強をすればいいのですか？

翻訳家になるためには資格が必要ですか？

翻訳家って儲かりますか？

どうすれば翻訳家になれるのでしょうか？

先生のプロフィール

262

翻訳した書籍の一覧

264

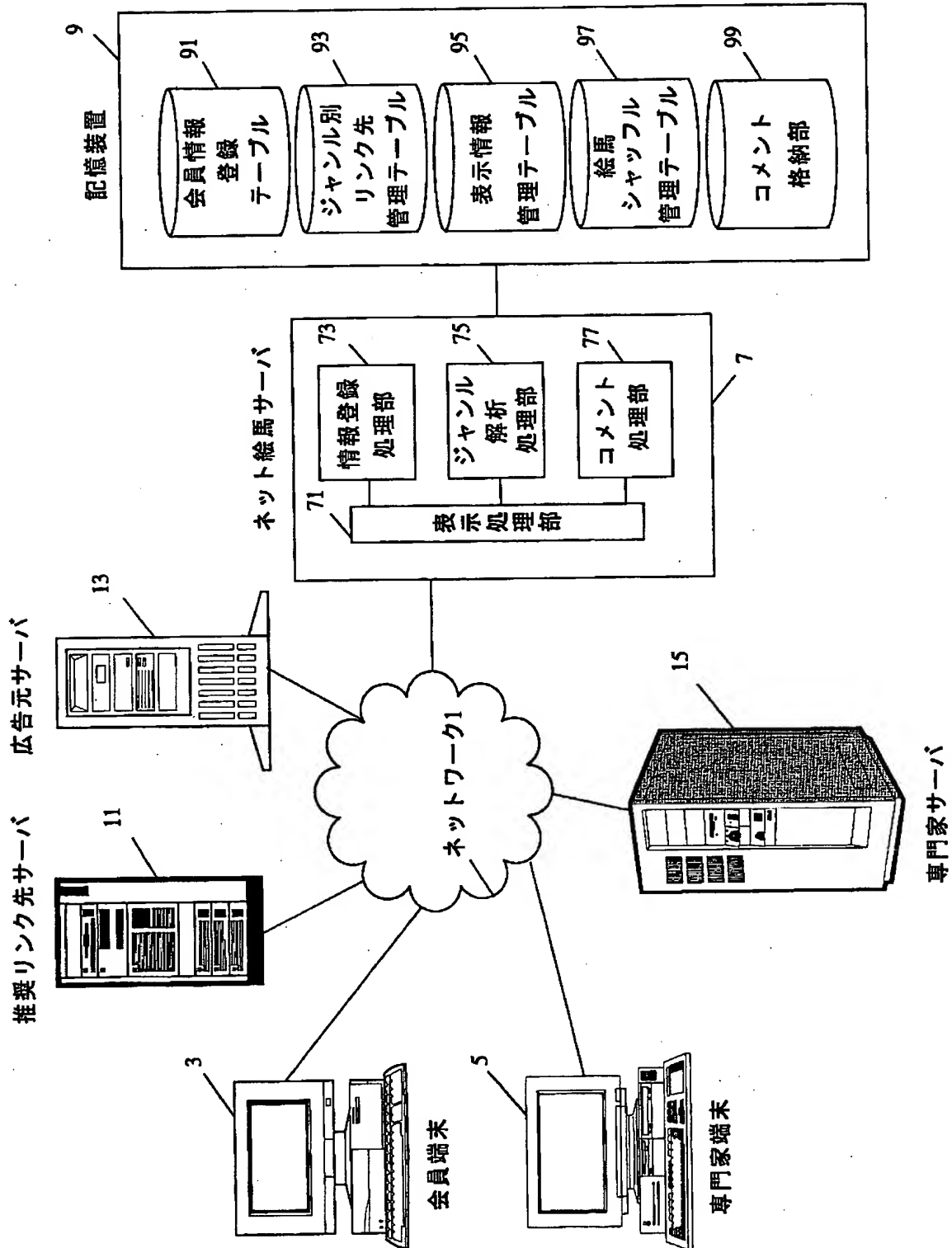
涙の苦勞話

266

ここだけのとおき情報

268

【図5】



【図 6】

会員ID/PW	絵馬HTML	GIFファイル	ジャンル1	ジャンル2	.....	ジャンルn	プロフィール1	プロフィール2	.....	プロフィールn	音声ファイル
A/ $\alpha$	絵馬A1	GIFA1	先生	大学		英語	1986/4/1	ゲーム			
B/ $\beta$	絵馬B1	GIFB1	先生	大学		音楽	1985/10/6	ピアノ			
.....											

【図7】

ジャンル1	ジャンル2	.....	ジャンルn	夢コード	広告リンク1	広告リンク2	.....	広告リンクn	専門家リンク1	専門家リンク2	.....	専門家リンクn
先生	大学		英語	Y1								
			音楽	Y2								
	医者		内科	Y3								
			外科	Y4								
旅行	宇宙		火星	Y5								
.....												

【図8】

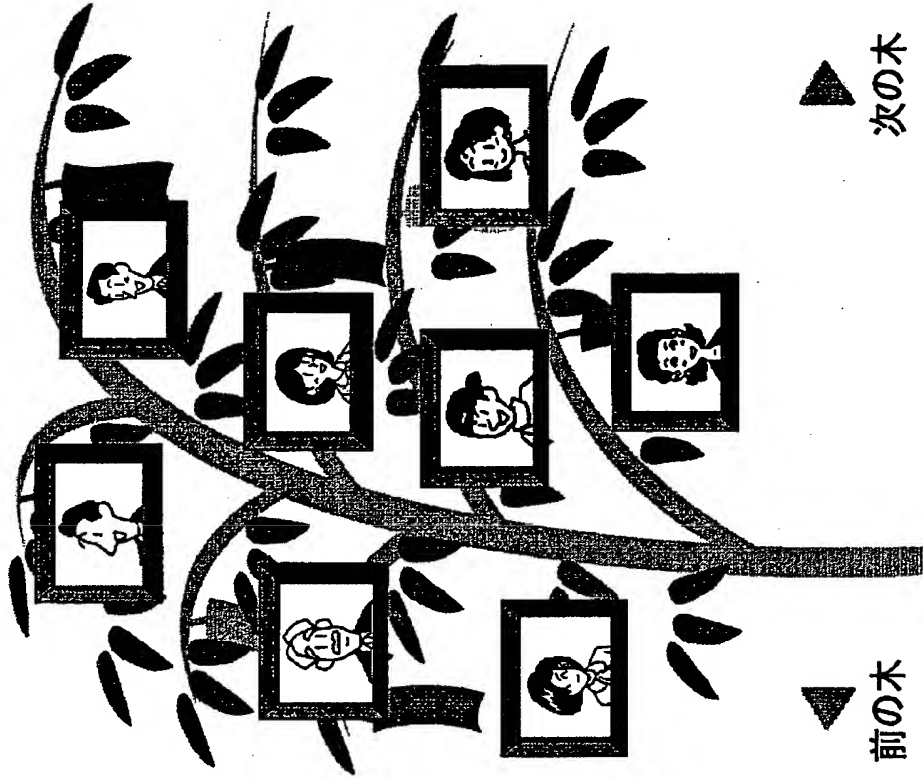
夢コード	木HTML	ジャンルn-1	ジャンルn	会員ID/PW	絵馬HTML	GIFファイル	広告リンク1	.....	広告リンクn	専門家リンク1	.....	専門家リンクn
Y1	木1	国立	英語	A	絵馬A1	GFA1						
				D	絵馬D1	GFD1						
				M	絵馬M1	GFM1						
				P	絵馬P1	GFP1						
	木2	国立	英語	C	絵馬C2							
				G	絵馬G2							
				H	絵馬H2							
Y2	木3	私立	音楽	B	絵馬B1							
				F	絵馬F1							
				T	絵馬T1							
Y3/Y4	木4	個人	内科	...	...							
			外科	...	...							
		...	...	...	...							
...	...	...	...	...	...							

【図 9】

夢コード	木HTML	GIF-No	GIFファイル	絵馬HTML
Y1	木1	G1	GIFA1	絵馬A1
		G2	GIFD1	絵馬D1
		G3	GIFM1	絵馬M1
		G4	GIFP1	絵馬P1
	木2			

【図 10】

# あなたの夢を実現せよう！ インターネット絵馬



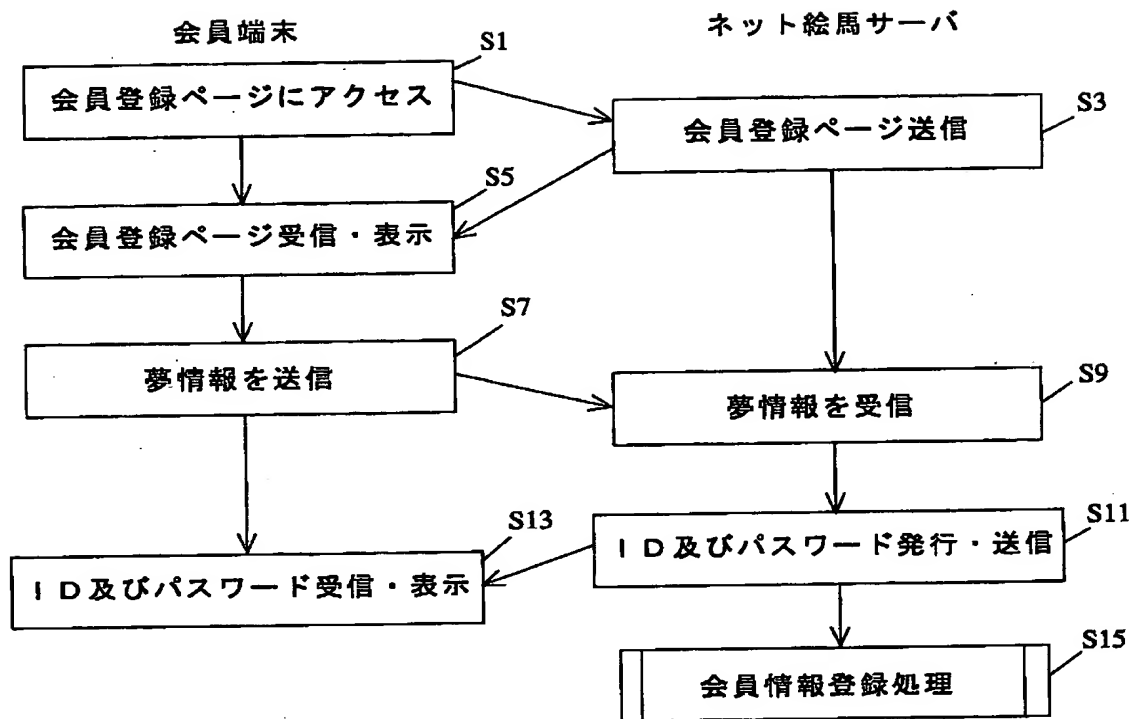
表示する  
夢のジャンルを  
選んで下さい

職業	ライフスタイル	容姿
----	---------	----

執筆業	スポーツ	映画
-----	------	----

小説家	脚本家	童話作家	翻訳家
-----	-----	------	-----

【図 11】

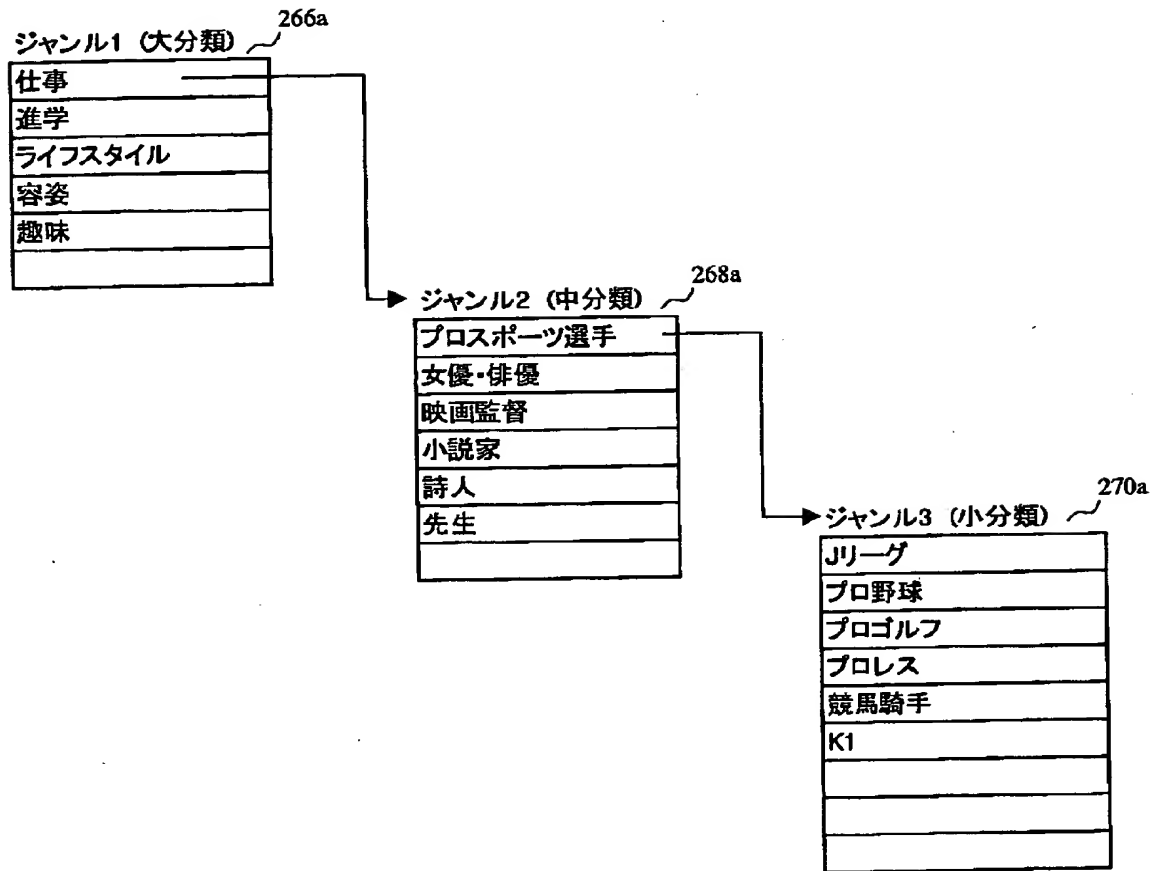




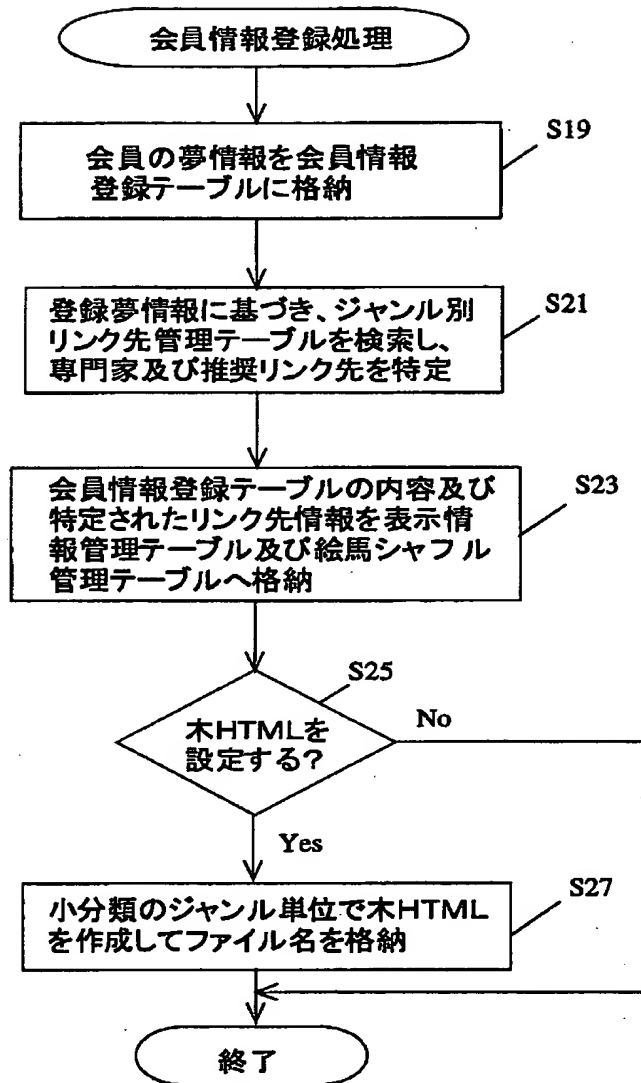
【図 12】

お名前(ニックネーム)	夢子 260		年齢(省略可)	17才 262
住所(省略可)	東京都三鷹市 264			
夢のジャンル	職業	執筆業	270 小説家 脚本家 童話作家 翻訳家	
	266	268		
あなたの夢	272 私の夢は英語の翻訳家になることです。			
絵馬にする画像	274 portrate.gif		276 参照	
音声(省略可)	278 voice.wav		280 参照	
プロフィール(省略可)	282 猫が大好き。アメリカンショートヘアのサブライズ君が 一番大事な宝物です。			
				284 登録

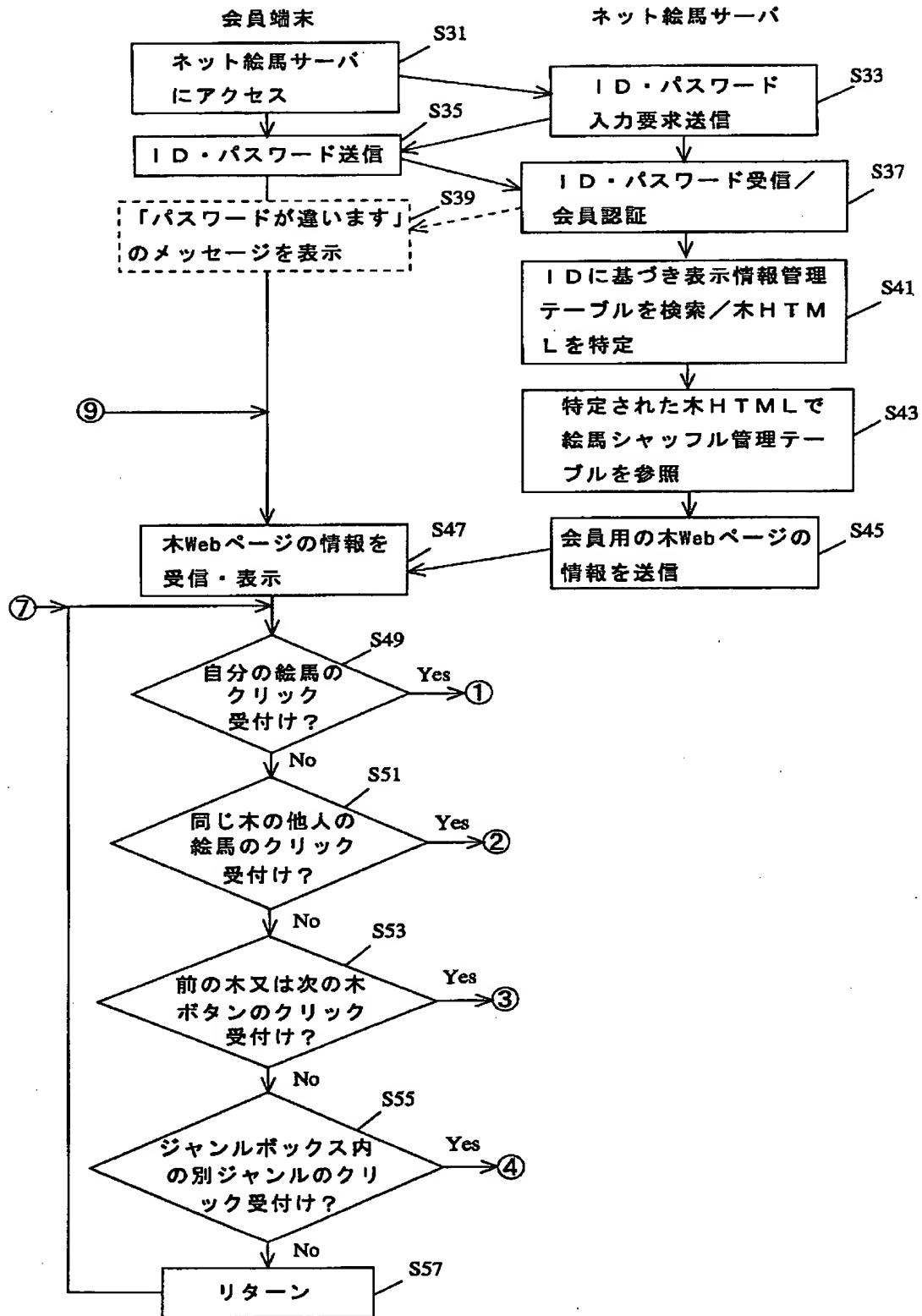
【図13】



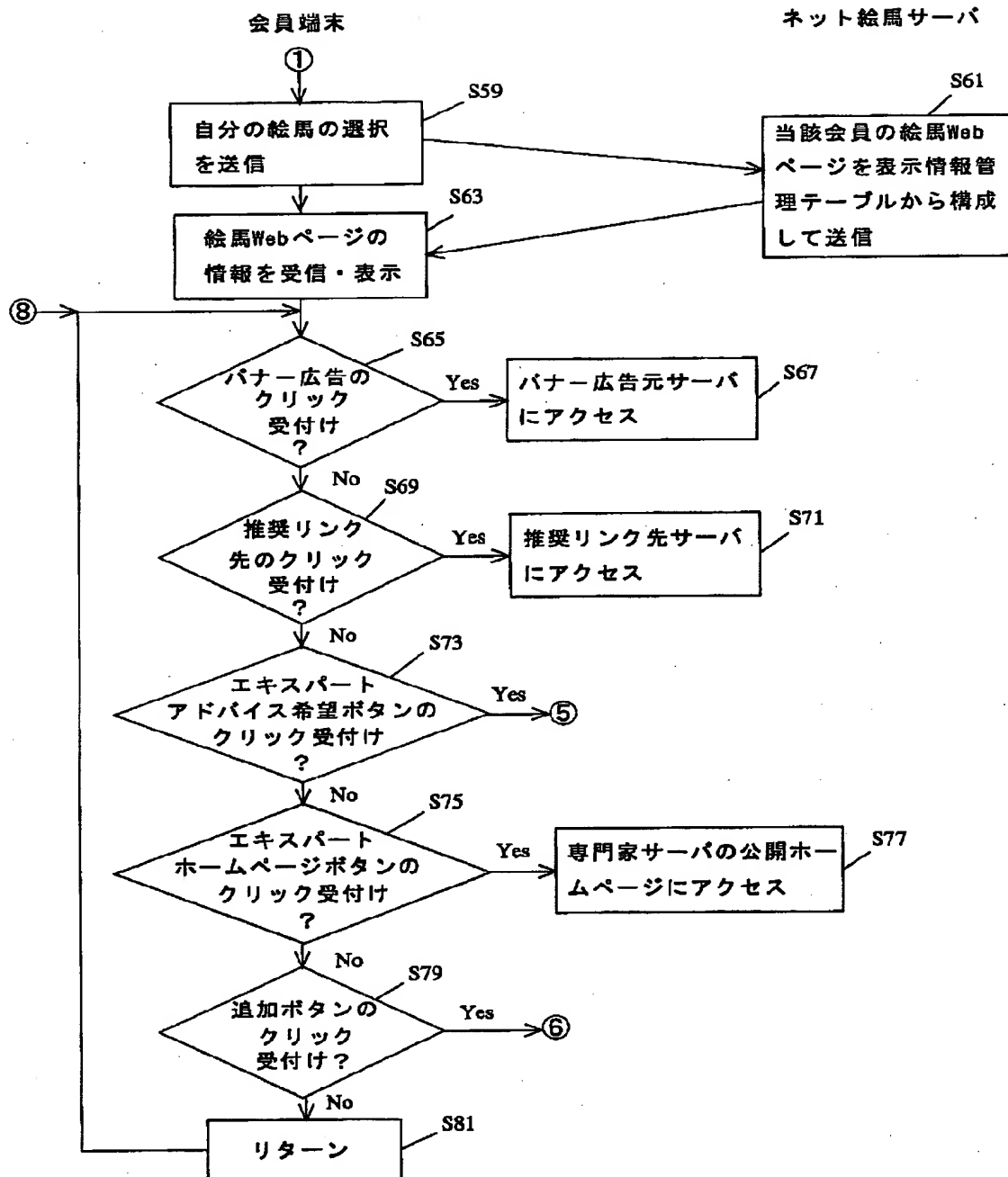
【図 14】



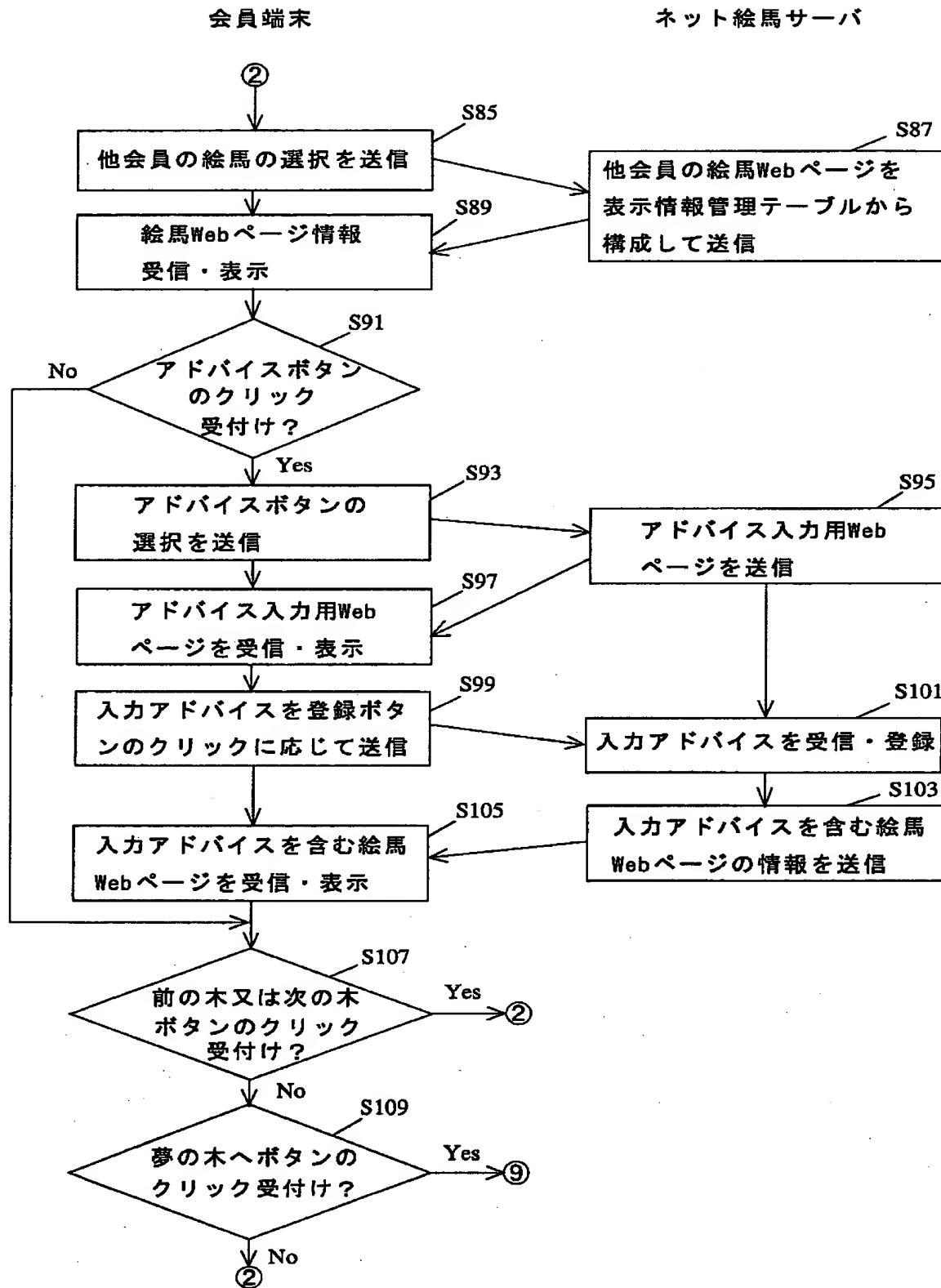
【図15】



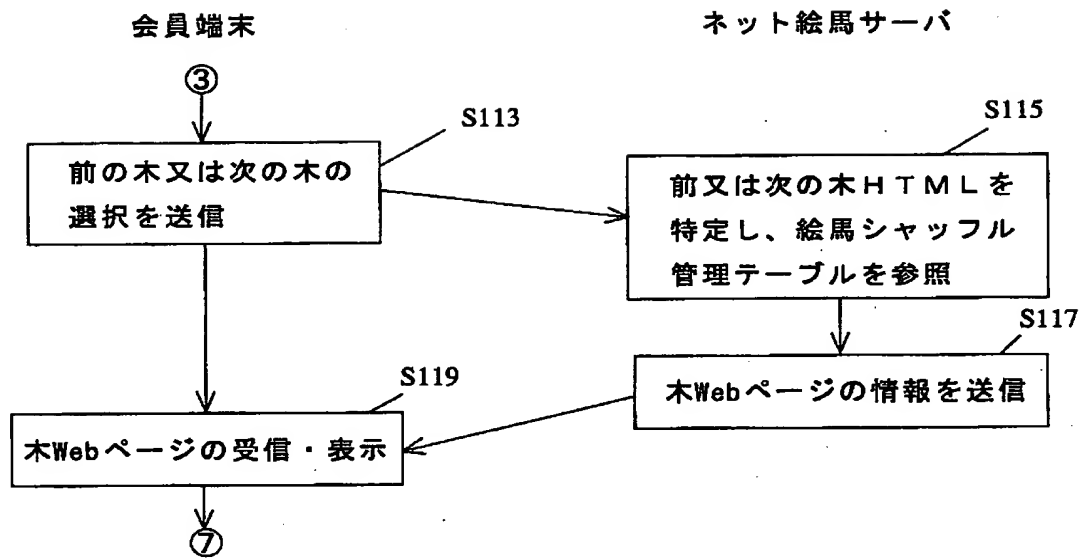
【図16】



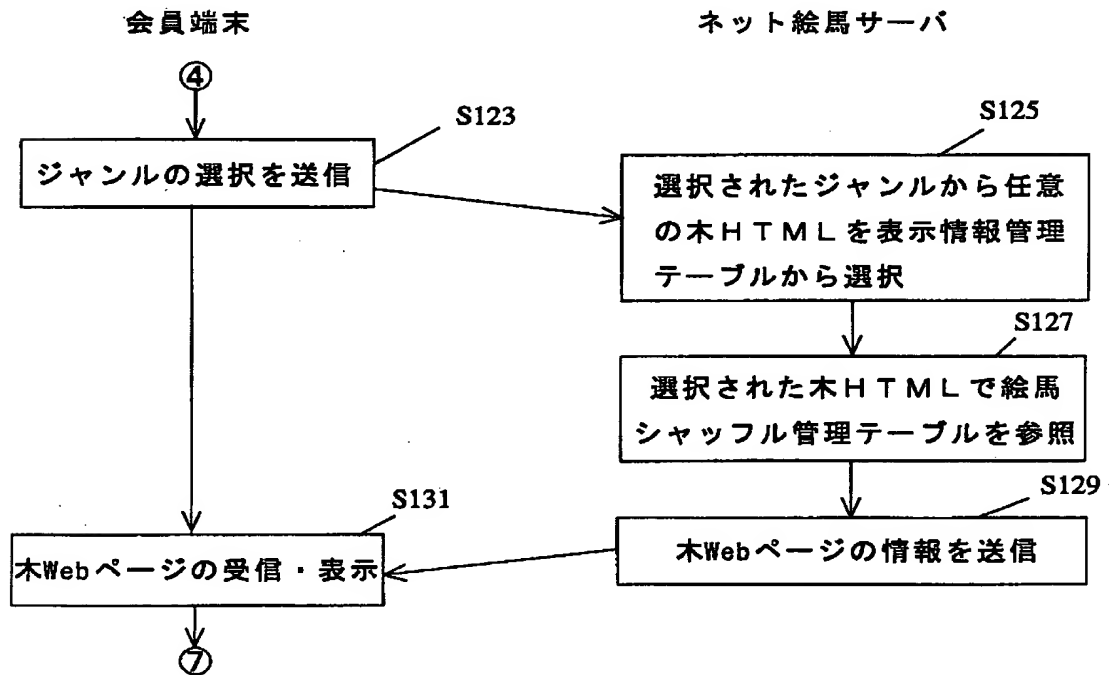
【図 17】



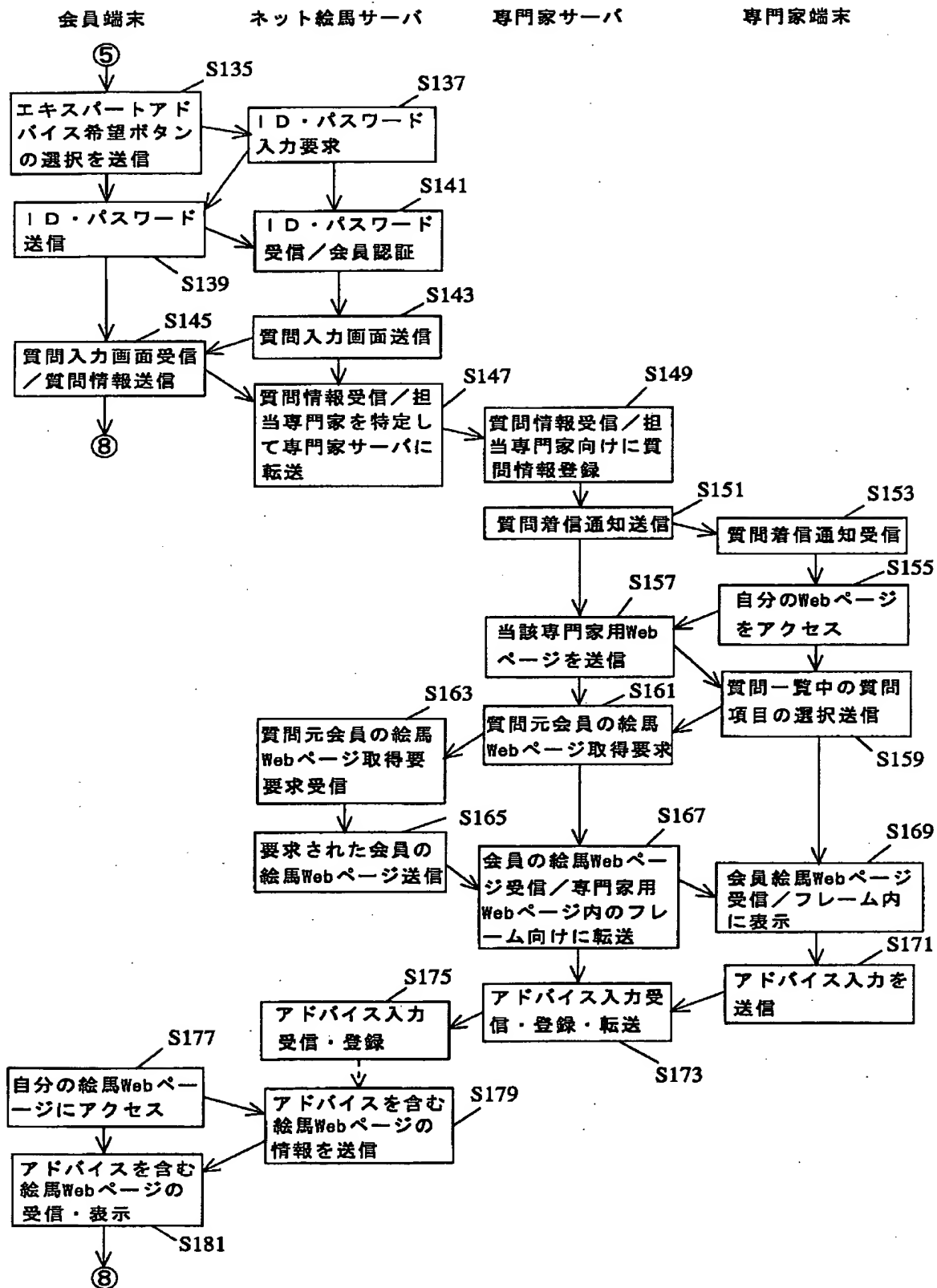
【図 1 8】



【図 1 9】



【図 20】





【図 2 1】

翻訳家 \*\*\*先生のホームページ

アドバイス希望一覧

NEW!

どんな勉強をすればいいのですか?

翻訳家になるためには資格が必要ですか?

翻訳家って儲かりますか?

どうすれば翻訳家になれるのでしょうか?

アドバイス入力欄

送信

【図 2 2】

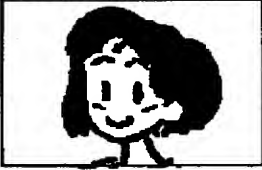
翻訳家 \*\*\*先生のホームページ

夢の木へ

前の人

夢子さんのページ

次の人



音声

追加

私の夢は英語の翻訳家  
になることです。

エキスパートアドバイス希望

290a

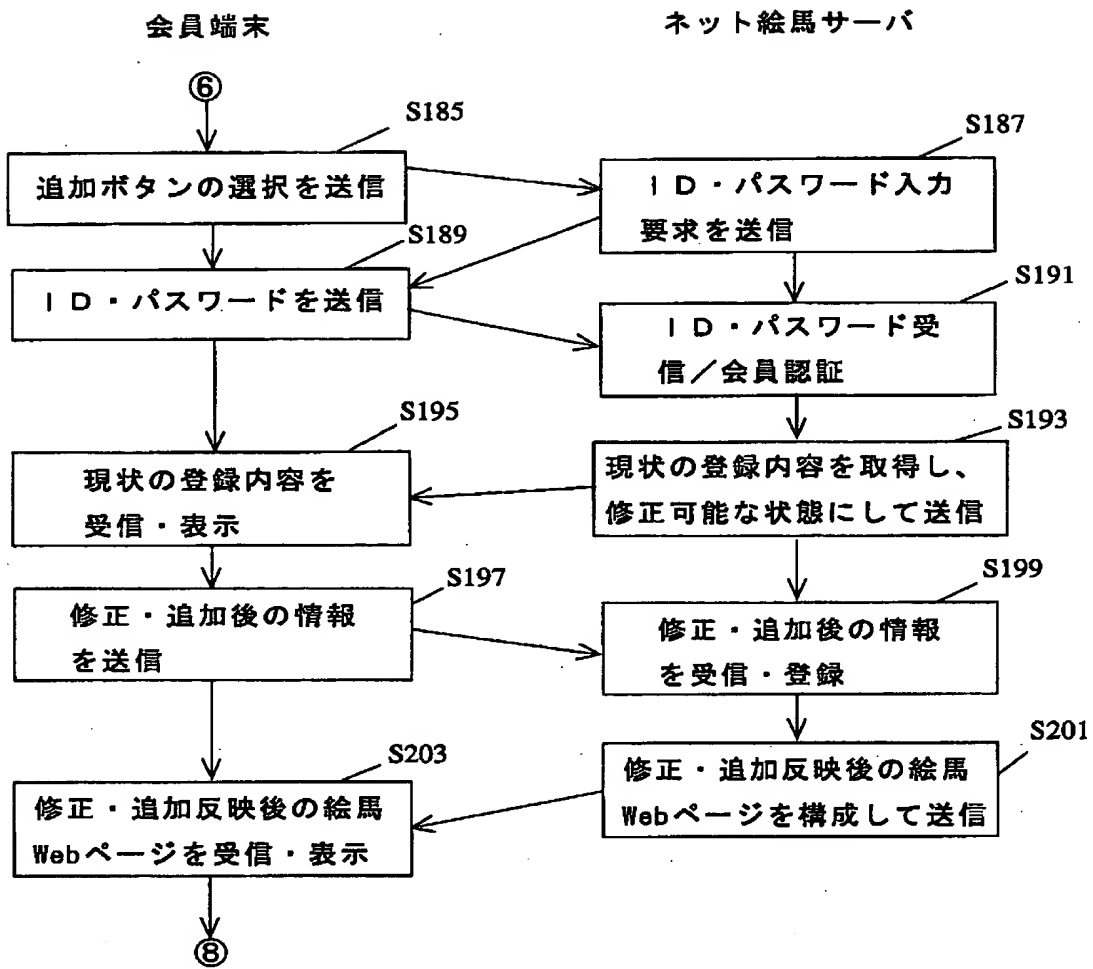
- 英語アカデミー
- A英会話学校
- B英会話学校
- ★お役立ちリンク集
  - 英語検定試験日程
  - 英訳教育研究会
  - 翻訳家ホームページ

アドバイス入力欄

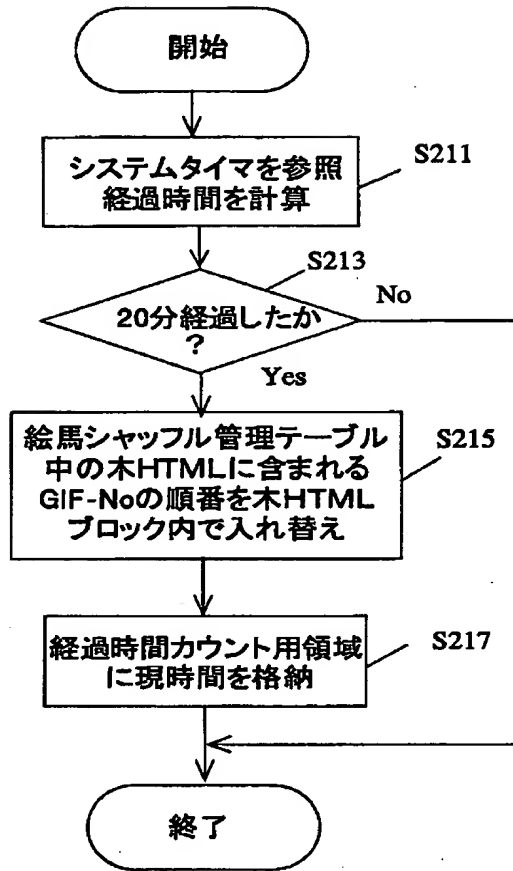
まずは英語が好きになることが一番大事。  
小説や映画で生の英語に接しましょう。  
たとえば...

送信

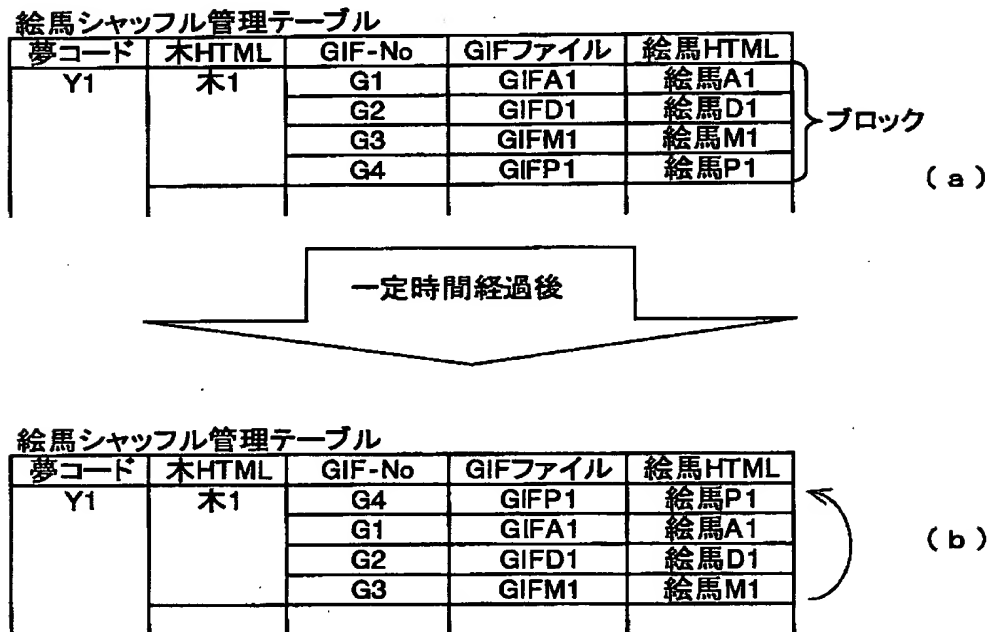
【図 23】



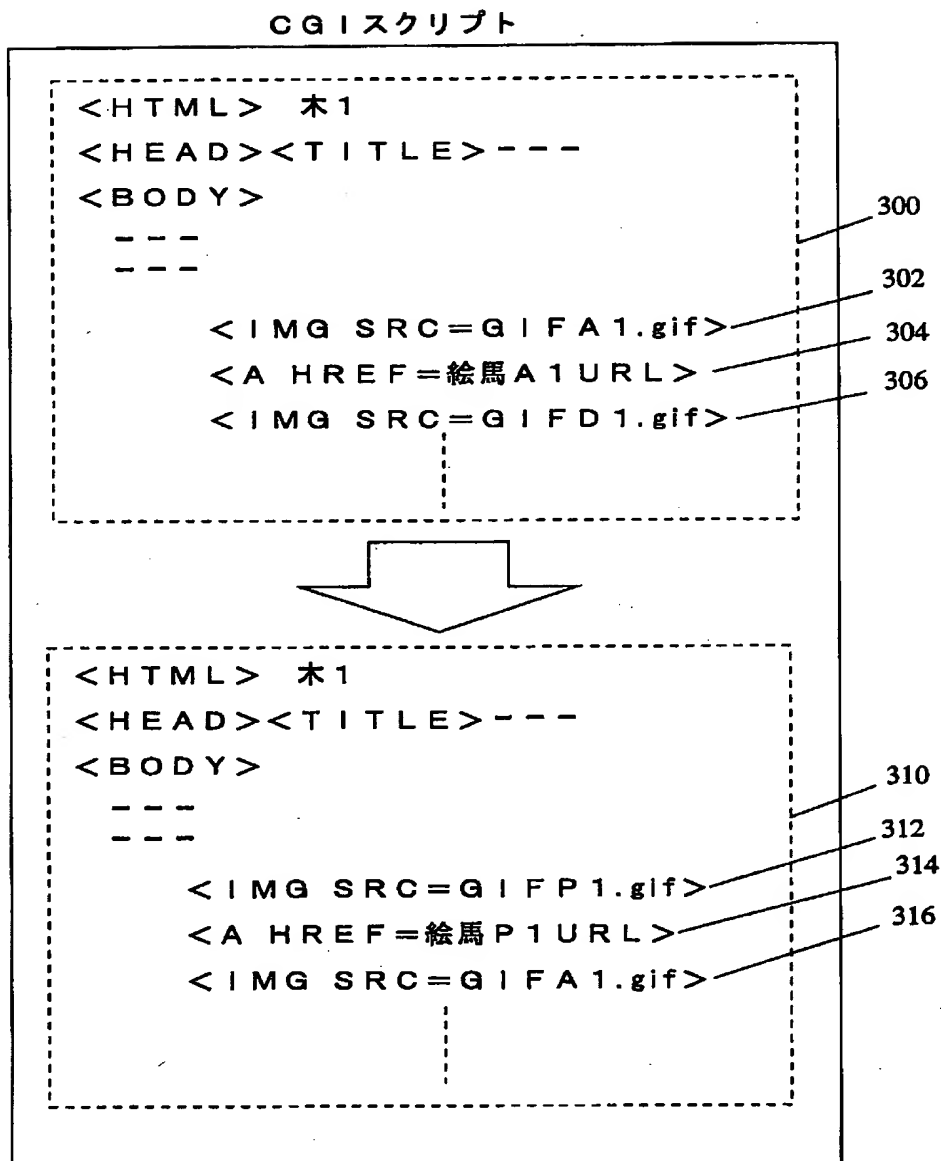
【図 24】



【図 25】



【図26】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】

積極的に自ら夢を実現させるための総合的な情報提供サービスを提供すること

。

【解決手段】

ネット絵馬サーバ7は、会員の端末から会員IDを受信した場合、当該会員について予め登録された夢のジャンルに属する当該会員及び他会員をそれぞれ特定するための絵馬の画像を取り出す。そして、取り出された絵馬の画像を所定の位置に配置した木Webページを会員の端末に送信する。これにより会員は自身以外にも同じような夢等を有する会員の存在を簡単に認識でき、一体感や目的達成意欲を向上させることができる。また、会員同士のコミュニケーションの動機付けにもなる。会員は自分が登録したジャンルを覚えていなくとも、自動的に自分が登録したジャンルに関係するWebページを取得できるため、操作性が向上する。

【選択図】 図1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000005223]

1. 変更年月日	1996年 3月26日
[変更理由]	住所変更
住 所	神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番1号
氏 名	富士通株式会社

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [ 5 9 1 1 1 7 1 9 2 ]

1. 変更年月日 1 9 9 1 年 5 月 1 日  
[変更理由] 新規登録  
住 所 東京都品川区南大井 6 - 2 6 - 1  
氏 名 ニフティ株式会社